COMPUTER USER

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1991
ΤΕΥΧΟΣ 18 • ΔΡΧ. 450

- AMIGA • PC
- ATARI ST
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES



TEST GAME GEAR

GODFATHER

MEGA REVIEW
MIDWINTER II

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ SEGA

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΔΥΟ GAME GEAR, ΔΥΟ MEGA DRIVE & ΔΥΟ MASTER SYSTEM

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

• F14 TOMCAT • STAR CONTROL • CRYSTAL OF ARBOREA
• ELITE PLUS • HUNTER • TEST DRIVE III • LARRY I
• METAL MUTANT • MOONSHINE RACER • DASBOOT

FLAMES O

Το Flames of Freedom, το νέο επαναστατικό παιχνίδι απο τους δημιουργούς του Midwinter, σας δίνει απόλυτη ελευθερία. Ελευθερια επιλογών, Ελευθερία δρσης, Ελευθερία κίνησης



Αερομαχίες με τους αντιπάλους πάνω από τα χωριά για κυριαρχία στον αέρα, ή επιθέσεις σε στόχους εδάφους που εξυπηρετούν τους εχθρικούς σκοπούς.





Οι νυχτερινές αποστολές σας δινουν την δυνατότητα για τέλεια κάλυψη, μυστικές κινήσεις και δράση, φωτισμένη από την λάμψη των προβολέων του τζιπ σας.



Η επιφάνεια παιχνιδιού είναι τρία εκατομύρια κυβικά μίλια και δεν περιορίζονται μόνο πάνω από το έδαφος. Εχετε απόλυτη ελευθερία κίνησης κάτω απο την επιφάνεια του νερού, και τριών ειδών "υποβρύχια" για να τα καταφέρετε.



Αναζητήστε και καταστρέψτε τις εχθρικές ναυτικές δυνάμεις, καταδικάζοντάστες σε έναν υγρό τάφο, απ'όπου η επιφάνεια του ωκεανού φαίνεται καθαρά.

Τα screenshots ειναι παρμένα από την έκδοση του Atari ST. Αλλες οθόνες μπορεί να διαφέρουν ανά format.

ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ– ΑΠΟ ΤΗ

(1,000 μίλια μήκος X 1,000 μίλια πλάτος X 15,000 π X 1,000σ κτιρίων)=3,000,000 κυβικά μ

FREEDOM

Ενα τρισδιάστατο περιβάλλον, γεμάτο δράση, περιπέτεια και στρατηγική.Το να μπείτε είναι απλό.....το να ξεφύγετε είναι το δύσκολο!

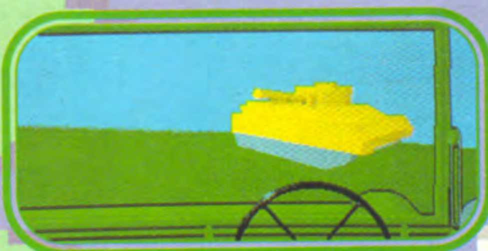




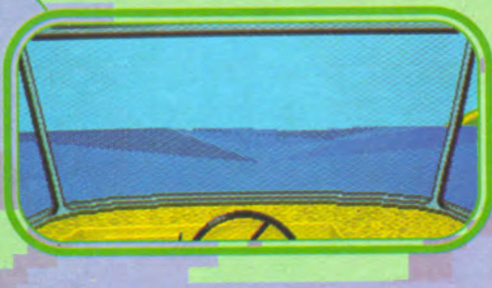
Ενα εκατομύριο τετραγωνικά μίλια από λεπτομερώς χαρτογραφημένο 3-D έδαφος, δημιουργούμενο από τεχνικές fractal, και πλήρως φωτισμένο, δίνοντας έναν χώρο παιχνιδιού κατά πολύ ανώτερο ακόμα και από τον προκάτοχό του, το Midwinter I.



Πετάξτε στους ουρανούς πάνω από τα 41 νησιά με ελικόπτερο, ζέπελιν, αλεξίπτωτο, jet-pack, ή, όπως βλέπετε εδώ, διπλάνο και αερόστατο, όλα προσφέροντας εκπληκτική θέα του χώρου και των άλλων σκαφών.



Ο αντίπαλος έχει μια τεράστια ποικιλία από όπλα που σας συμαδεύει, σε γη, αέρα, στα πέρατα της θάλασσας, αντιδρώντας αστραπιαία στις κινήσεις σας.



Η επιφάνεια της θάλασσας δημιουργείται από διαρκώς κινούμενα σημεία fractals, αναγκάζοντάς σας να ανεβοκατεβαίνετε καθώς κολυμπάτε ή πλέετε πάνω της.

Το Flames of Freedom θα κυκλοφορήσει σύντομα σε Commodore Amiga, Atari ST και IBM PC συμβατά.

RAINBIRD MASTERS OF STRAEGY

α ύψος.)+(4,000 χαρακτήρες X 22 μέσα μεταφοράς

Δράσης, Περιπέτειας και Στρατηγικής.

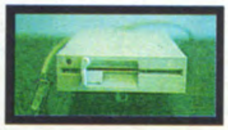
DELTA

COMPUTER



AMIGA 500

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA, ATARI ST



- DISK DRIVE 5.25
- DISK DRIVE 3.5
- GENLOCK
- AT-ONCE

Hand Scanners Golden Image



D. DRIVE 51/4 ΓΙΑ PC & ATARI 40 TR. & 80 TR.

MEMORY EXPANSION





ATARI ST

SHARP PC–6220
NOTEBOOK COMPUTER





MANAGER XT, AT, 386



ATARI PORTFOLIO



ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΜΕ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΤΑ ΔΩΡΑ

Ελάτε τώρα στην εκδήλωση Computers που σας περιμένει στον 6ο όροφο του Μινιόν με τις μεγαλύτερες φίρμες.

ALTEC, AMSTRAD, BROTHER, DELTA, I.B.M. "COMPUTER DATA", ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ, PHILIPS, SCHNEIDER, SHARP, STAR.

- ΕΙΔΙΚΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ
- ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ ΑΓΟΡΑΣ COMPUTERS

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ

- COMPUTER SCHNEIDER AT/286 — 212.000 - δρχ.
- COMPUTER AMSTRAD PC 1640 SD/EGA — 169.000 - δρχ.
- COMPUTER ALTEC PC/XT 88 — 160.000 - δρχ.

και 76 ΑΚΟΜΑ ΑΛΛΑ ΔΩΡΑ ΣΥΝΟΛΙΚΗΣ ΑΞΙΑΣ 1.000.000

Μεγάλη ποικιλία σε περιφερειακά, προγράμματα, αναλώσιμα.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

- AMSTRAD CPC 6128 PLUS GREEN MONITOR ΜΟΝΟ **69.000 δρχ.**
- ΙΚΑΡΟΣ PC/XT B/W 14" ΜΟΝΟ **106.000 δρχ.***
- ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR LC-200 COLOR ΜΟΝΟ **65.000 δρχ.***
- AMSTRAD PC 3286/16 MHz/HD 40 MB/VGA B/W MONITOR/LOTUS 1, 2, 3 ΜΟΝΟ **243.500 δρχ.***
- ALTEC 386 SX ΣΕ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΧΩΡΙΣ Φ.Π.Α. (8%)

ΠΛΗΡΩΝΕΤΕ ΜΕ:
- 7 ΑΤΟΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΙΑ
- ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ
- ΚΑΙ ΜΕ DINERS 6 ΑΤΟΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ

Interpress

PIM COMPUTERS

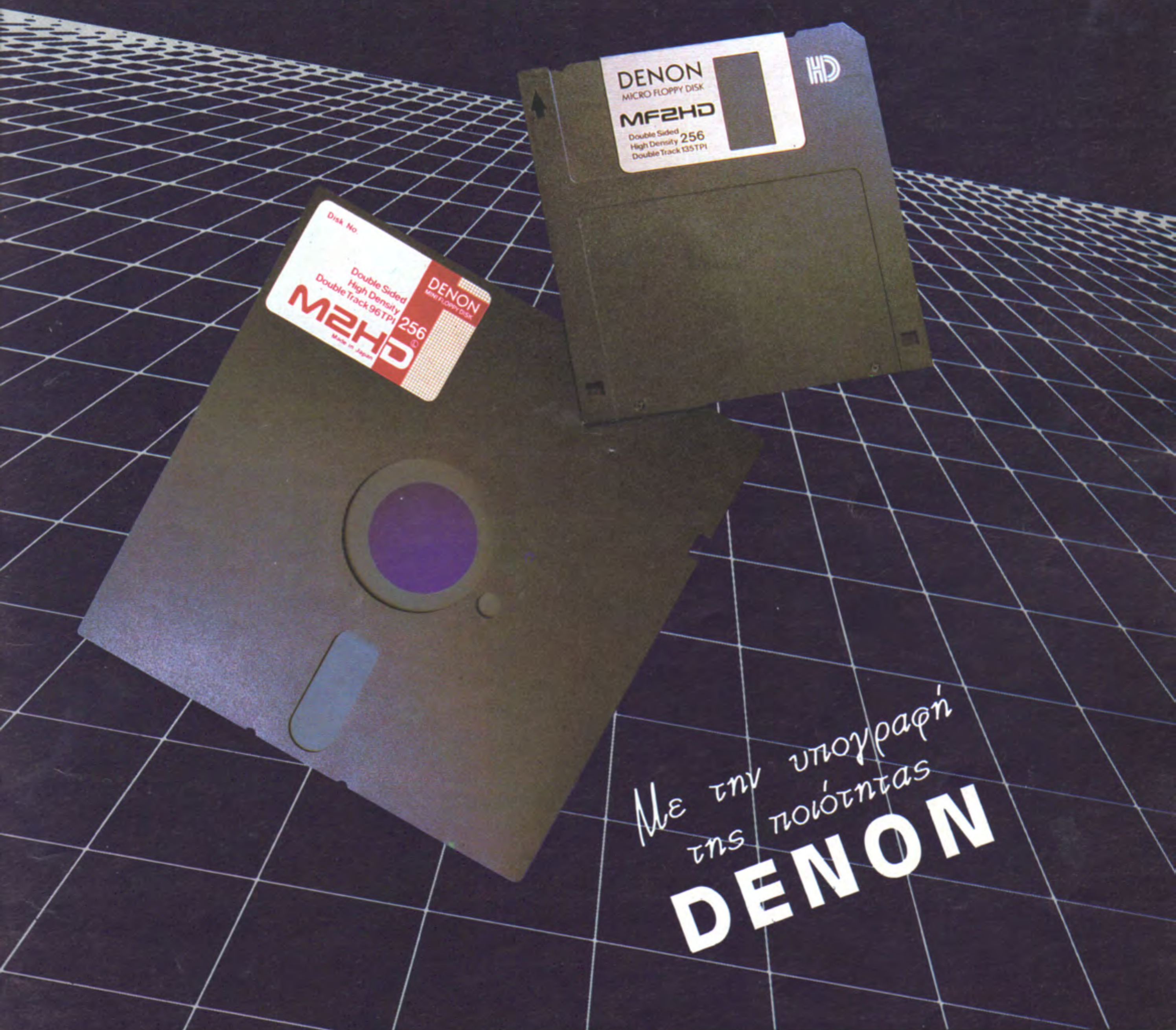


ΜΙΝΙΟΝ

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΜΕΓΑΛΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

DENON NOW!

Floppy Disk to Large-Capacity Optical Disk.



DENON

κασετες διισκετες

COMPACT disc DIGITAL AUDIO

ΑΠΟΚ. ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Cassette Sound A.E.

ΑΘΗΝΑ:
ΘΕΟΤΟΚΟΠΟΥΛΟΥ 4 & ΑΣΤΡΟΝΑΥΤΩΝ (ΕΝΑΝΤΙ ΕΜΠΟΡΙΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ ΑΓΟΡΑ) ΜΑΡΟΥΣΙ ΤΗΛ. 68.32.094

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:
ΜΗΤΡΟΠΟΛΕΩΣ 26 - ΤΗΛ. 283 100

USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
UMBERTO GRELLONI

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
RENATO GRELLONI
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ

LAY-OUT
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ
UMBERTO GRELLONI

D.T.P.-ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ
UMBERTO GRELLONI

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ
Κ.ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Για άλλη μιά φορά μαζί, και πριν ήθελα να ευχηθώ σε όλους τους και... κουράγιο σε δυό μήνες έχουμε αρχίσω να σας λέω τα δικά μου, θα μαθητές καλή χρονιά πολύ διάβασμα Χριστούγεννα.

Και περνάμε στην παρουσίαση του USER που κρατάτε στα χέρια σας, με τον μεγάλο διαγωνισμό της SEGA, που κάνει η επίσημη αντιπροσωπία στην Ελλάδα INTERIA AE, όπου μπορείτε να κερδίσετε 2 GAME GEAR, 2 MEGA DRIVE και 2 MASTER SYSTEM τι κάθεστε λοιπόν συμπληρώστε το κουπόνι, και ελάτε πάλι πίσω να σας πω και τα υπόλοιπα. Δεν αργήσατε καθόλου βλέπω τόσο εύκολα ήταν; Οσοι τα βρήκαν εύκολα και βγουν νικητές πριν πάρουν το δώρο τους θα πρέπει να μου πουν το όνομα της μαμάς, του Ιάπωνα διευθυντή της SEGA!!! (σας κούφανα έτσι!)

Και προχωράμε με το RODLAND ένα preview που μας έρχετε από τον συνεργάτη μας στην Αγγλία Derek, αλλά μπορείτε ακόμα να δείτε και σκηνές από το TIP OFF ναί! ναί! του ίδιου προγραμματιστή που έφτιαξε το Kick off.

Απο Αμερική ο συνεργάτης του περιοδικού μας Marshal μας ξεναγεί στον κόσμο των Battletech πίσω από το πιλοτήριο δίνοντας σκληρές μάχες.

Δείτε πως σχεδιάζονται τα σκηνικά πριν γίνουν οθόνες στον υπολογιστή σας στο γνωστό έργο αλλά και παιχνίδι GODFATHER ή Νονός στα ελληνικά.

Για να περάσουμε στα review αυτού του μήνα κάνοντας αρχή από το Mega MIDWINTER II, η επιστροφή του Larry I αλλά με 256 χρώματα τα simulation Dasboot, F 14 Tomcat, Elite plus, Star Control και Hunter, και τέλος το Metal Mutant, Test Drive III, Moonshine Racer, Crystal of Arborea και με την Manchester United που γλύτωσε από θαύμα από τον Ιωνικό.

Χμ... 16 σελίδες κονσόλες με τεστ του GAME GEAR, τον μεγάλο διαγωνισμό της SEGA, και αρκετά review γιά console games.

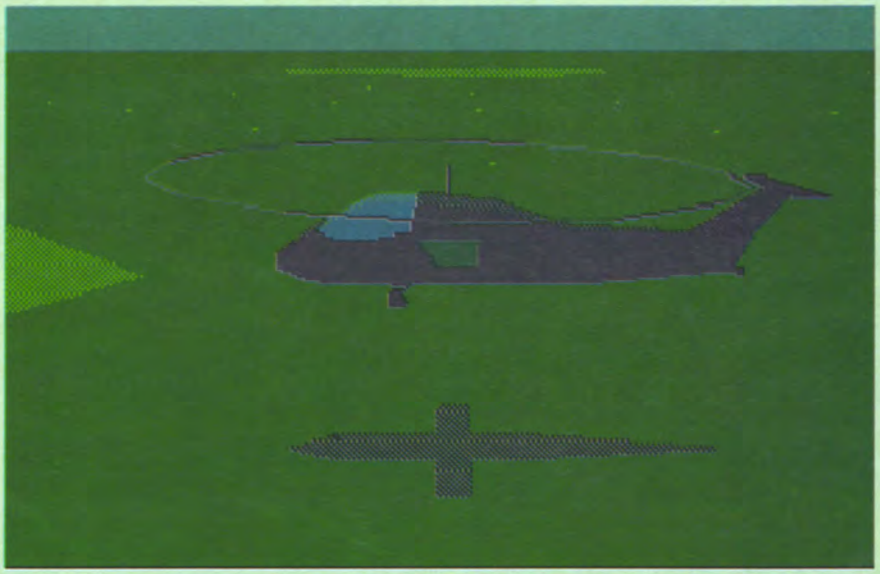
Στην συνέχεια τα γνωστά πλέον θέματα για το PC, τα MODEMS τα ROLE PLAYING GAMES το θέμα του AMSTRAD και το MAIL ORDER μαζί με τις ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Ελπίζω να περάσετε καλά, ραντεβού τον Νοέμβριο.

UMBERTO GRELLONI

PREVIEWS

THUNDERHAWK AI1-73M



Πρόκειται για ελικόπτερο. Το ξέρω ότι το καταλάβατε ήδη από τις φωτογραφίες αλλά το ξεκαθαρίζω από την αρχή επειδή τα γραφικά του είναι τόσο καλά που μπορεί να νομίζεται ότι είναι η συνέχεια του Retaliator.

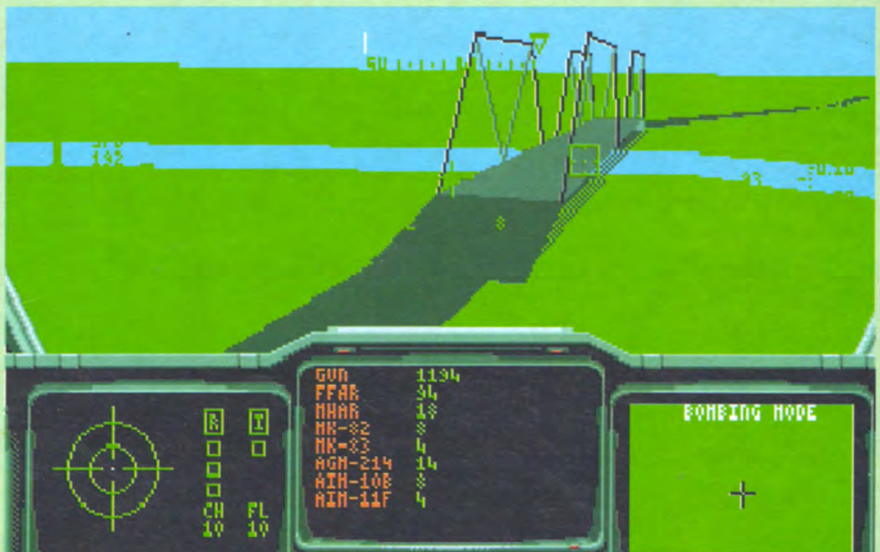
Ομως δεν είναι αφού πρόκειται για έναν καταπληκτικό εξομοιωτή όπου εσείς μέσα σε καθαρά τρισδιάστατα γραφικά τα οποία είναι και πάρα πάρα πάρα πάρα πολύ γρήγορα! πρέπει να καταστρέφετε εναέριους αλλά και επιγειους στόχους.

Εχετε στην διάθεσή σας πολυβόλα, ρουκέτες, τηλεκατευθυνόμενους πυραύλους που "κλειδώνουν" πάνω στον αντίπαλο αλλά και βόμβες.

Το εσωτερικό του ελικοπτέρου σας θυμίζει μάλλον αεροσκάφος αφού έχει πιλοτήριο χωρισμένο σε τρία μέρη, το καθένα με πολλαπλές λειτουργίες, παρακολούθηση στόχου, εξωτερική κάμερα, έλεγχος ζημιών του σκάφους, παράθυρο μυνημάτων, οθόνη όπλων και μηχανών κτλ.

Μπορείτε ακόμα να δείτε το σκάφος από οποιαδήποτε εξωτερική οπτική γωνία όπως γίνεται τα τελευταία χρόνια στα flight simulators.

Εμείς εντυπωσιαστήκαμε περισσότερο από τον ρεαλισμό της δράσης και τις εκρήξεις.



ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΙΣ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

EYE OF THE STORM



Από την EMPIRE μας έρχεται αυτό το παιχνίδι που περιλαμβάνει μερικά πραγματικά εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και προγραμματίζεται από τους ανθρώπους που είχαν δημιουργήσει το καταπληκτικό Starglider II.
Ο Jason Kingsley είναι ο προγραμματιστής και μερικά από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι: στερεά 3D γραφικά με λάμψεις ανάλογες με τον φωτισμό, ομαλές σκάλες χρωμάτων πράγμα που αυξάνει τον ρεαλισμό χρησιμοποιώντας μια νέα τεχνική φωτοσκίασης. Ετσι μας υποσχονται ότι εξομαλύνουν τις γωνίες των πολυγώνων και δίνουν στα σχήματα μια πιο ομαλή εμφάνιση.
Ακόμα σε συνεργασία με τον H. Gourard του Πανεπιστημίου της Γιούτα, δημιουργήθηκαν ρεαλιστικά ηχητικά εφφέ, και πάνω από 210 διαφορετικά είδη αντικειμένων με αρκετά από αυτά να έχουν 26 frames κίνησης. Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι η εξής: έχετε στρατολογηθεί για να υπερασπίσετε την ειρήνη και έννομη τάξη στο μέρος εκείνο του διαστήματος που ονομάζεται σύνορα. Υπάρχουν και άλλες περιοχές όπου δεν υπάρχει νόμος αλλά αυτές θα κατακτηθούν αργότερα.
Μάχη λοιπόν στο διαστημα ενάντια σε μια ποικιλία διαστημοπλοίων που θα βιντεοσκοπήσουν την μάχη τους μαζί σας (!) για να πουλήσουν τα δικαιώματα του θεάματος σε έναν κόσμο όπου κυριαρχεί η βία!
Αυτό βέβαια αν επιοζήσουν. Γιατί το διαστημόπλοιό σας είναι το καλύτερο στον κόσμο του μέλλοντος. Ελέγχετε ακόμα και κάποια ανδροειδή τα οποία μπορούν να σας δίνουν οπτικές και ακουστικές πληροφορίες σε μεγάλες αποστάσεις. Ενα εξαιρετικά πολύπλοκο σενάριο και μια οπτική εκτέλεση που θυμίζει συνδιασμό Elite και Starglider με όλη εκείνη την δράση στο σκοτεινό διάστημα με εξωγήινα σκάφη και μυστηριώδεις βάσεις.
Μπορείτε να μπείτε σε κτίρια και να έχετε επαφές τρίτου τύπου με άλλα όντα σε πολύ καλά γραφικά.

DEATH BRINGER

Βασικά ένα hack'n slash em up με ένα ιδιαίτερα εντυπωσιακό περιβάλλον για να κινηθεί ο ήρωάς μας με το σπαθί.
Ο ήρωας αυτός ονομάζεται Karn και σκοπός του είναι να εξοντώσει τους σατανικούς μάγους και έναν υπερβολικό αριθμό από τέρατα.
Το παιχνίδι θα έχει πολλά επίπεδα οριζόντιου scrolling, όπως και το Shadow of the Beast, πράγμα που ίσως σας κάνει να σκεφτείτε ότι δεν θα υπάρχουν πολλά γραφικά στο background ή ότι το κύριο sprite δεν θα δένει ομαλά με το περιβάλλον.
Ομως το Death Bringer εξακολουθεί να παρουσιάζει γραφικά με animation στο background όπως είναι ένα ποτάμι που ρέει κάθετα στην οθόνη ενώ οι όχθες του scrollάρουν σε 40 παράλληλα επιπεδα!!!
Μέσα σε 30 συνολικά επίπεδα που αλληλοσυνδέονται θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε τεράστιους φρουρούς, trolls, δράκους, μεταλικούς γίγαντες, μέχρι και κινούμενα δέντρα ενώ ο ήρωάς μας έχει 64 frames κίνησης.
Υπάρχουν και καποιοι παγωμένοι γίγαντες ύψους...εχμ, 10 οθονών! Με ανάλυση γραφικών 320*200 και 32 χρωματα στην οθόνη (Amiga) μπορεί να μην έχει το πλέον πρωτότυπο σενάριο αλλά προβλέπετε εντυπωσιακό.



FRENETIC



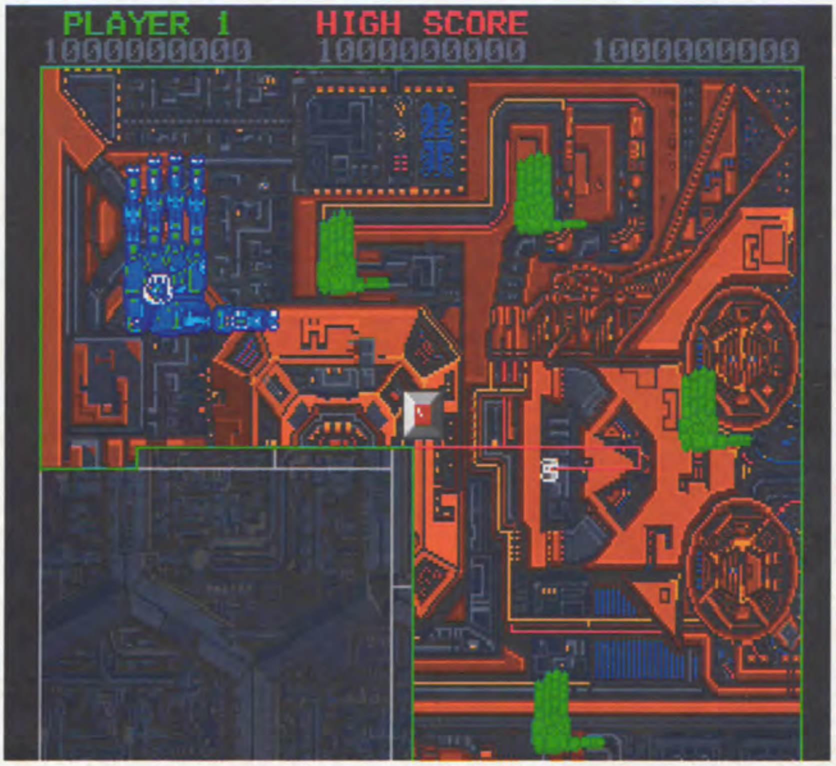
Θα πει ξέφρενος, αγχώδης, φρενίρης. Τί πιο ταιριαστό για ένα καθαρό σαν κρύσταλλο shoot'em up.

Θυμίζει αρκετά το Xenon καθώς έχουμε ένα συνεχές κάθετο scrolling πολύ γρήγορο και ομαλό αντιμετωπίζοντας ποικίλα εχθρικά σκάφη που έρχονται πάντα κατά τακτά χρονικά διαστήματα και σε ομάδες αλλά δεν διακρίνονται για την πρωτοτυπία τους. Μεγάλοι κακοί σας περιμένουν στο τέλος καθε επιπέδου ενώ εντυπωσιακά είναι τα power ups που μπορείτε να συλλέξετε στο σκάφος σας.

Περισσότερα γι'αυτό το παιχνίδι στο επόμενο τεύχος μας.



VOLFIED



Πολλοί κάτοχοι κονσολών, κυρίως της SEGA θα γνωρίζουν αυτό το όνομα αλλά αν δείτε το original παιχνίδι της TAITO στα ηλεκτρονικά θα καταλάβετε ότι οι κονσόλες δεν μπόρεσαν να ακολουθήσουν την ποιότητα του coin-op. Αντίθετα η έκδοση του παιχνιδιού στους 16-bit υπόσχεται να είναι τόσο κοντά στο πρωτότυπο όσο είναι δυνατόν.

Σε Amiga/ST και PC τα γραφικά θα είναι ολόιδια με το μηχάνημα της Taito, αφού ένα ειδικό πρόγραμμα μεταφοράς χρησιμοποιήθηκε, επιτυγχάνοντας και το ίδιο μέγεθος των sprites. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι η παλέττα χρωμάτων θα μειωθεί στα 16 (στην Amiga όμως θα έχουμςε 16 για τα sprites και 16 για backgrounds).

Οσοι δεν γνωρίζουν το παιχνίδι μας αναγκάζουν να κάνουμε μια αναδρομή στην προϊστορία των παιχνιδιών σε υπολογιστές αφού στηρίζεται στο κλασικό Qix που είχε εμφανιστεί πριν από πολλά χρόνια και η κύρια ιδέα του είναι η επιβίωση!

Ελέγχοντας ένα μικρό διαστημόπλοιο σε κάποια γωνία της οθόνης και μπορείτε να μπείτε ή καλύτερα να "κόψετε" μέσα στην οθόνη αφήνοντας πίσω σας μια λεπτή γραμμή που αν αγγίξει σε κάποιο άλλο μέρος της οθόνης αυτόματα παγιδεύει ή ελευθερώνει ένα τμήμα της οθόνης από τους κακούς που κυκλοφορούν εκεί μέσα.

Αν καταφέρετε να ελευθερώσετε έτσι το 80% ή παραπάνω της οθόνης αλλάζετε επίπεδο. Εχετε την δυνατότητα να παγιδεύετε και bonus ή power ups που σας κάνουν γρηγορότερους ή παγώνουν τους αντιπάλους σας. Συνολικά υπάρχουν 16 διαφορετικές οθόνες-επίπεδα με ξεχωριστά το καθένα backgrounds και κακούς. Αυτοί οι αντίπαλοί σας μπορεί να είναι τεράστια φίδια, αράχνες, ταχύτατοι κεραυνοί κτλ που ολα συνοδεύονται από πολυάριθμα μικρότερα sprites.

Για όσους δεν ξέρουν να συμπληρώσουμε ότι το παραμικρό άγγιγμα σας πάνω σε αυτά τα όντα που κινούνται τυχαία ή αν αυτά πέσουν πάνω στην ατέλειωτη γραμμή σας συνεπάγεται χάσιμο μιας ζωής. Η κατασκευάστρια εταιρία EMPIRE μας υποσχεται ότι το πρόγραμμα θα εμφανιστεί μέσα στο Φθινόπωρο και ότι ακόμα θα έχει ισάξια ταχύτητα με το coin-op. Η ανάλυση γραφικών στην Amiga είναι 320*200.

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE



Πόσο υπέροχη μπορεί να είναι μια περιπέτεια με αυτό τον τίτλο; Πάντως το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι κάθε άλλο παρά εντυπωσιακό με κάπως απότομο animation και χρήση κάπως περίεργου συνδιασμού χρωμάτων. Δεν ξέρω αν γνωρίζετε την αρκετά καλή και ευχάριστη ταινία από την οποία πήρε το όνομά του το παιχνίδι αλλά έχοντας δει και τα δύο μπορώ να σας πω ότι η σχέση τους είναι ελάχιστη. Το παιχνίδι συνοδεύεται και από μερικά μάλλον βαρετά και μικρά παιχνιδάκια δράσης μαζί με ψηφιακούς ήχους! Το παιχνίδι ξεκινάει όπως το έργο με τον Bill και τον Ted να κινδυνεύουν να "κοπούν" στο μάθημα της ιστορίας αν δεν καταφέρουν να περάσουν την τελευταία εργασία. Την νύχτα πριν από την εξέταση βυθίζονται στην δυστυχία τους οταν ο Rufas υλοποιείται ξαφνικά μπροστά τους μέσα σε έναν τροποιποιημένο τηλεφωνικό θάλαμο. Λέει στον Bill και τον Ted ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον θάλαμο ώστε να ταξιδέψουν μέσα στον χωροχρόνο ώστε να εντοπίσουν ιστορικά πρόσωπα που θα φέρουν πίσω για την προφορική εξέταση. Για να γίνει ακόμα πιο μπερδεμένη η αναζήτησή τους, διάφορα αντικείμενα έχουν διασκορπιστεί μέσα στην ιστορία τα οποία πρέπει να συλλέξουν καθώς αυτός είναι ο μόνος τρόπος να πείσετε αυτές τις διασημότητες να σας ακολουθήσουν. Τέσσερα επίπεδα επιλογών παιχνιδιού μπορούν να διαλεχτούν από easy μέχρι hard αλλά θα λέγαμε ότι όλα τους είναι σχετικά εύκολα. Αφού σας ανατεθεί η αποστολή σας θα βρεθείτε στο πάρκινγκ ενός Super Market όπου από το πουθενά θα βρεθεί μπροστά σας ο Rufas που θα σας εξηγήσει ότι αρκεί να πληκτρολογήσετε την χρονολογία στην οποία θέλετε να μεταφερθείτε σε παρελθόν αλλά και μέλλον. Οταν εντοπίσετε κάποιον, πρέπει να βρείτε τον τρόπο με τον οποίο θα τον κάνετε να έρθει μαζί σας. Μερικοί από αυτούς δεν θα έρχονται εκτός κι αν τους δώσετε κάτι που θέλουν ή έχουν ανάγκη. Προσέξτε όμως, ο τηλεφωνικός θάλαμος μεταφοράς μπορεί να μεταφέρει το πολύ 4 άτομα γι'αυτό δεν πρέπει να ξεχνάτε να κάνετε και ένα ταξιδάκι στο supermarket όπου θα... αποθηκεύετε τις διασημότητες! Χρησιμοποιώντας joystick ελέγχετε τους δύο ήρωες ενώ μερικά πλήκτρα χρησιμεύουν για τον χειρισμό των αντικειμένων. Δυστυχώς η τεχνική πλευρά του παιχνιδιού είναι απογοητευτική. Από τα πρώτα δείγματα που είδαμε η δράση έχει απαράδεκτο έλεγχο σύγκρουσης sprites ενώ στα ίδια χάλια είναι και η απόκριση του joystick. Οι σκηνές μάχης δυστυχώς είναι τουλάχιστον... ενοχλητικές! Γενικά τα γραφικά και ο ήχος είναι στο μέτριο αλλά θα περιμένουμε την τελειωμένη έκδοση για ένα πλήρες review. Μέχρι τότε σας προτείνουμε να δείτε το έργο.

UNDER PRESSURE



Ελέγχετε τον Rybok, ένα δυστυχισμένο ρομπότ που έχει χάσει την κοπέλα του από κάποιον άλλο σατανικό τύπο.

Ο μόνος τρόπος για να την πάρει πίσω είναι να γίνει ο ατρόμητος και γοητευτικός νέος που ήταν κάποτε!

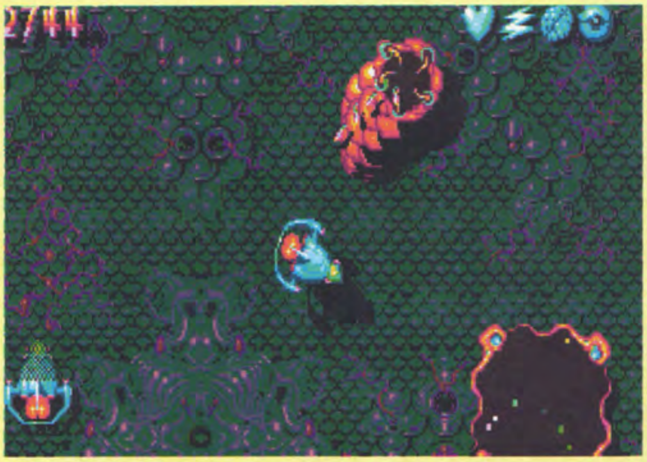
Ετσι θα χρειαστεί να κινηθείτε μέσα σε οκτώ επίπεδα από αγνή δράση με πολλά παράλληλα ορισόντια επίπεδα scrolling όπου τέρατα, λυκάνθρωποι και πολλοί κρυμένοι τρόμοι παραμονεύουν εκεί.

Κάθε επίπεδο έχει και άλλο στυλ γραφικών με πάμπολλα όπλα και πάνω από 12 πρωτότυπα μουσικά θέματα υπόσχονται ατέλειωτη διασκέδαση.

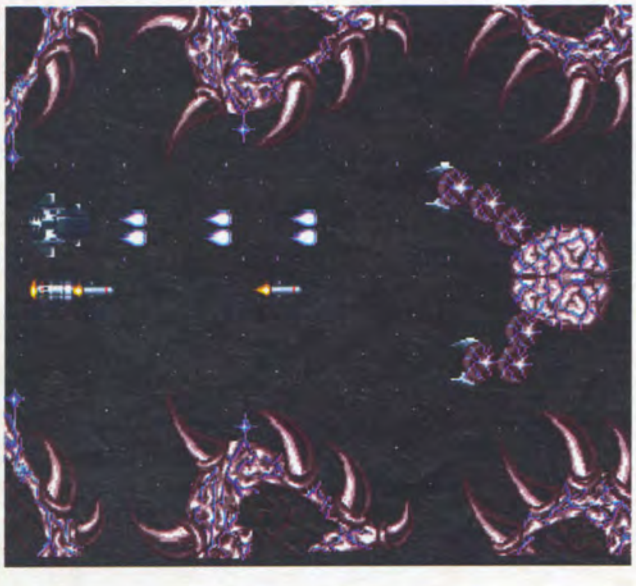
AMNIOS



Οποιοδήποτε παιχνίδι της Psygnosis και να κυκλοφορήσει είναι φυσικά πρώτη είδηση στον χώρο των computer games.
Το AMNIOS λοιπόν κυκλοφορεί στην Ευρώπη μέσα στις επόμενες μέρες για AMIGA/ST.
Πρόκειται για ένα ακόμα shoot'em up όπου ελέγχετε ένα διαστημόπλοιο μέσω του joystick ή του mouse καθώς κινείστε πάνω σε ένα εξωπραγματικό background πυροβολώντας περίεργες εξωγήινες μορφές.
Σκοπός σας είναι να ανακαλύπτετε και να σώζετε χαμένους στο διάστημα ανθρώπους. Ο χειρισμός είναι μάλλον περίεργος καθώς θυμίζει κάπως Rotor και με το mouse το ένα πλήκτρο επιταχύνει και το άλλο πυροβολεί ενώ δεν υπάρχει τριβή για να σταματήσει το σκάφος σας.
Το διαστημόπλοιό σας γυρίζει γύρω από τον εαυτό του σε 360 μοίρες και η οθόνη scrollάρει ταχύτατα προς όλες τις κατευθύνσεις.
Ιπτάμενα τεράστια καρκινοειδή περνούν δίπλα σας θέλοντας να σας καταστρέψουν.
Τεράστια ποικιλία σχημάτων υπάρχει στα sprites ενώ η παλέττα χρωμάτων είναι επίτηδες σκοτεινή δίνοντας μαζί με την μουσική μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα και ένα ασυνήθιστο "look" στο παιχνίδι.



CARDIAXX



Μέχρι να τελειώσει το Φθινόπωρο θα έχει κυκλοφορήσει αυτό το παιχνίδι σε όλους τους δεκαεξάμπιτους. Είναι η πρώτη εμπορική κυκλοφορία της προγραμματιστικής ομάδας Eclipse Design αν και έχουν μεγάλη εμπειρία στον χώρο του βιομηχανικού παιχνιδιού. Τοποθετημένοι στο έτος 3151, βρίσκεστε να πιλοτάρετε το πλέον σύγχρονο διαστημόπλοιο. Το σενάριο φαίνεται κλασικό με ολόκληρους στόλους από εξωγήινους να σας επιτίθονται σε ένα στυλ παιχνιδιού που θυμίζει αρκετά το T-Type, και επομένως δεν μπορεί να είναι άσχημο. Η κατασκευαστές του μας υπόσχονται ένα τρομερά γρήγορο scrolling και στα 5 επίπεδα με ταυτόχρονη digitised ομιλία που θα σας ενημερώνει για τα αποτελέσματα της μάχης. Υπάρχουν πολλά power-up οπλα για να προσθέσετε στο σκάφος, απαραίτητα για να νικήσετε τους μεγάλους κακούς στο τέλος κάθε επιπέδου. Η μουσική που συνοδεύει το παιχνίδι είναι Heavy Metal και υπάρχει option για να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Δεν θέλω να σας ενθουσιάσω άδικα αλλά οι φήμες υπόσχονται ότι το Cardiaxx θα είναι το γρηγορότερο shoot'em up της χρονιάς.

Ο ΠΕΙΡΑΣΜΟΣ D.T.M.S



Είναι πράγματι πειρασμός όταν μπορείτε να ανακαλύψετε την μαγεία της μουσικής μέσα από το κομπιούτερ σας.

Η νέα σειρά CM της Roland και τα περιφερειακά της συστήματα, είναι σχεδιασμένα για μουσικές εφαρμογές σε συνεργασία με τον υπολογιστή σας.

Η σειρά CM έχει τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της υψηλής τεχνολογίας και είναι εφοδιασμένη με την ίδια υψηλή ποιότητα των μουσικών οργάνων της Roland που είναι πασίγνωστη στον επαγγελματικό χώρο.

Τα μοντέλα της σειράς CM, λειτουργούν κάτω απο τις εντολές του κομπιούτερ και εμπεριέχουν τις έξυπνες λειτουργίες και την ίδια εξαιρετική ποιότητα ήχου των επαγγελματικών μουσικών οργάνων.

CM 32L 32 νότες, πολυφωνία Multi Timbral, 8 Synthesizer Parts, Rhythm Part. 128 ήχους Synthesizer, 30 Percussion και 33 Sound Effects

CM 32P 31 νότες ,πολυφωνία Multi - Timbral, 6parts 64 ήχοι, φόρτωμα ήχων U110 μέσω κάρτας

CM 64 CM32L + CM32P.

CA 30 ο υπολογιστής του E20 χωρίς κλαβιέ και χωρίς ήχους ώστε να μπορείτε να παίζετε τα αγαπημένα σας κομμάτια με τις ηχητικές μονάδες της σειράς CM.

CF 10 Ψηφιακή κονσόλα μέσω Midi.

CN 20 Κονσόλα για εισαγωγή δεδομένων μέσω Midi.

TENTRAX: Το πρόγραμμα Seguencer 10 Tracks, που υποστηρίζει όλη τη σειρά του συστήματος **D.T.M.S.**

Όλα τα προϊόντα της σειράς CM έχουν έξοδο Stereo Head Phone, Midi (In, Out, Thru) και ψηφιακό Reverb.

Η χαμηλή τιμή τους, το μικρό τους μέγεθος και η ευκολία χρήσης, κάνουν τα μοντέλα της σειράς CM ασυναγώνιστα στο χώρο τους.

Μπείτε στο πειρασμό και ανακαλύψτε την μαγεία της μουσικής μέσα από τον κομπιούτερ σας.

Roland

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΕΛΛΑΔΟΣ

Β. ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ & ΣΙΑ Ε.Π.Ε.

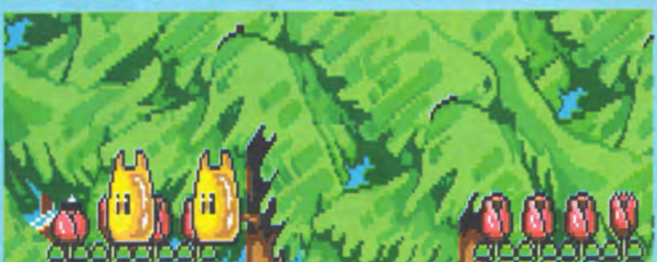
ΑΘΗΝΑ: ΦΕΙΔΙΟΥ 2 ΤΗΛ.: 3620130 FAX: 3622370
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΝΙΚΗΣ 71 - 73 ΤΗΛ.: 266972

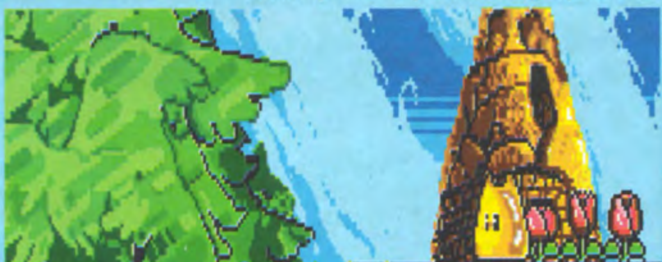


του ανταποκριτή μας DEREK DELA FUENTE



Από την Storm μας έρχεται αυτό το παιχνίδι, που θα πρέπει να έχετε δει στα ηλεκτρονικά πριν από έναν χρόνο περίπου, ενώ η ίδια εταιρία μας έχει υποσχεθεί ακόμα το BIG RUN και το πιο γνωστό DOUBLE DRAGON 3. Το ROD LAND είναι μια μετατροπή για υπολογιστές, του ομώνυμου παιχνιδιού της Jaleco από τον Ronald Pieket Westrik του οποίου οι προηγούμενες δουλειές περιλαμβάνουν το Silkworm και το SWIV. Αφού πέρασε μια ολόκληρη βδομάδα παίζοντας το παιχνίδι στο arcade μηχάνημα, κρατώντας σημειώσεις και κάνοντας τα πρώτα σχέδια των sprites και των κινήσεών τους, ξεκίνησε τις 16-bit εκδόσεις με σκοπό να γίνουν καλύτερες από το arcade! Χρησιμοποιώντας μόνον 16 χρώματα ίσως θα μπορούσατε να φανταστείτε ότι δεν θα άντεχε καμία οπτική σύγκριση με το μηχάνημα όπου κάθε sprite μπορούσε εκεί να έχει την δική του παλέττα 16 χρωμάτων αλλά πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε - στο μέσον του προγράμματος και ήδη δείχνει εκπληκτικό. Το φόντο και τα sprites είναι ίδια όπως στο πρωτότυπο καθώς ένας "μετατροπέας" γράφτηκε ειδικά για να "σηκώσει" τα γραφικά από







το arcade, και τα μετέτρεψε σε IFF format. 2 Mbytes γραφικών θα χρησιμοποιούν οι 16-bit υπολογιστές ενώ για τους οκτάμπιτους θα χρησιμοποιηθούν λιγότερα χρώματα για να χωρέσει το πρόγραμμα. Η κύρια προτεραιότητα που δίνει ο Ronald προγραμματίζοντας είναι να κάνει το παιχνίδι ακόμα περισσότερο ευκολόπαιχτο και εθιστικό, ακόμα και οπτικά πιο ευχάριστο με εμπλουτισμένα backgrounds και μεγάλη ταχύτητα. Η ευφυία των αντίπαλων όντων είναι επίσης αυξημένη ενώ μια διαφορά από το original είναι ένα μικρό παράθυρο στα δεξιά που δείχνει τα scores των παικτών, τις ζωές, και τα bonus που έχουν προστεθεί στους χαρακτήρες. Το παιχνίδι τώρα μας θυμίζει αρκετά το Rainbow Island, στηριζόμενο σε απλό gameplay και playability, μαζί με χαριτωμένους χαρακτήρες που παλεύουν μέσα σε μια πολυπλοκότητα επιπέδων ενάντια σε μερικά πραγματικά απαίσια όντα. Πάνω από 33 επίπεδα θα αποτελούν το παιχνίδι και το καθένα θα δημιουργείται από έναν αριθμό οθονών. Μια στατική οθόνη που φιλοξενεί πολλά λουλούδια και κακούς πρέπει να καθαρίζεται κάθε φορά και αφού περάσετε ορισμένο αριθμό επιπέδων θα βρεθείτε μπροστά σε έναν από τους 9 τρομερούς τελικούς κακούς που φιλάνε τα επίπεδα. Σε κάθε οθόνη ο Tam και η Rit (αυτά είναι τα ονόματα των ηρώων μας), οι δύο αξιαγάπητες νεράιδες μας χρειάζεται να τα βάλουν με 13 όντα που το κάθε ένα έχει τις δικές του ικανότητες και χαρακτηριστικά. Οι φίλοι μας είναι οπλισμένοι με ένα μόνο μαγικό ραβδί και ένα ζευγάρι μαγικά παπούτσια, και σκοτώνουν τους αντιπάλους τους παγιδεύοντάς τους μέσα σε φωτεινούς δαχτύλιους και ύστερα χτυπώντας τους στο έδαφος τουλάχιστον τρεις φορές (και εδώ έχουμε μια ελάχιστη διαφορά από το arcade όπου εκεί δεν χρειαζόταν επαφή του αντιπάλου με το έδαφος αλλά αρκούσε ένα γερό ταρακούνημα! Τα "θύματά" σας ύστερα μεταμορφώνονται σε bonus αντικείμενα που συνήθως έρχονταν με την μορφή πυραύλων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με την κατάλληλη στρατηγική και να σκοτώσουν τον εχθρό. Ο οποίος για μια ακόμα φορά μεταμορφώνεται σε bonus βαθμούς που αν τους μαζέψετε αυξάνει το σκορ σας. Σκοπός της Tam και του Rit είναι να βρούν την μητέρα τους που κρατιέται φυλακισμένη στον MABOOTS TOWER. Για να τους βοηθήσουν ακόμα περισσότερο τα μαγικά ραβδιά τους δημιουργούν σκάλες που εμφανίζονται έτσι ώστε να μπορούν να αντιμετωπίζουν τις περίεργες ζωϊκές μορφές που θέλουν να σας σταματήσουν και στις οποίες συμπεριλαμβάνονται καρχαρίες (οι οποίοι εκπνέουν φυσαλίδες οι οποίες μπορούν να σας σκοτώσουν αν σας αγγίξουν), τα Polymorphs - ένα χαζό μεταλλαγμένο σκουλίκι που μοιάζει περισσότερο σαν sleeping bag που σέρνεται στο έδαφος και εκτοξεύει καταπληκτικά την γλώσσα του (σε μήκος 48 pixels!) και είναι ακόμα μοιραίο το να σας ακουμπησει. Το Starfish εκτοξεύει εναντίον σας μπούμερανγκ τα οποία πετούν μέσα στα όρια της οθόνης και επιστρέφει για να σας σκοτώσει αν σας ακουμπήσει. Ευτυχώς όμως αν πετύχει ένα άλλο Srtarfish το καταστρέφει και αυτό. Κάποιες περίεργες μάζες ακόμα τριγυρνούν στην οθόνη σας αναζητώντας επαφή, ενώ υπάρχουν ακόμα αστακοί με τρομερές δαγκάνες και κάποιοι περίεργοι λαγοί που κρύβουν εκπλήξεις. Καθώς προχωράτε στα επίπεδα η ευφυία των αντιπάλων σας αυξάνεται κάνοντας την ζωή σας πιο δύσκολη αλλά αυτό αντισταθμίζετε με το μάζεμα έξτρα όπλων όπως: MISSILE, καταστρέφει τα πάντα στο πέρασμά σας αν χρησιμοποιηθεί σωστά, SUPER, το πλέον συνηθισμένο όπλο που είναι απλώς μια σφαίρα που αναπηδά, REVEL, χρησιμεύει μόνο στους μεγάλους κακούς και είναι μια βόμβα που κινείται μέσα στα όρια της οθόνης μέχρι να χτυπήσει τον αντίπαλό σας. BOMB, απλώς ανατινάζεται σε ένα μέρος της οθόνης, HYPER, καταστρέφει τα πάντα σε απόσταση μιάς ίντσας από το sprite σας, Το ROD-LAND είναι τελικά ένα καθαρό platform που βρίσκεται τόσο κοντά στο coin-op όσο είναι δυνατόν συμπεριλαμβάνοντας και την παρουσίαση της ιστορίας σαν από κινούμενα σχέδια δίνοντας μια σύνοψη των δραματικών γεγονότων που έχουν συμβεί στην μαμά σας!

Το animation είναι άφθονο και υπάρχουν αρκετές κινούμενες σκηνές που είναι χάρμα οφθαλμών να τις παρακολουθείτε, όπως είναι ένα λαγουδάκι που ξεθάβει ένα καρότο, το σέρνει πίσω του και μετά... σας κυνηγάει. Ο ήχος θα είναι παρμένος και ψηφιοποιημένος από το arcade μηχάνημα ενώ έχουν προστεθεί και μερικά μυστικά επίπεδα για να κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο διασκεδαστικό.

Θα εμφανιστεί σε Amiga, ST, Amstrad, CBM 64.

Μετάφραση Ν. Κροντηράς

POWER ON NEWS

STAR WARS

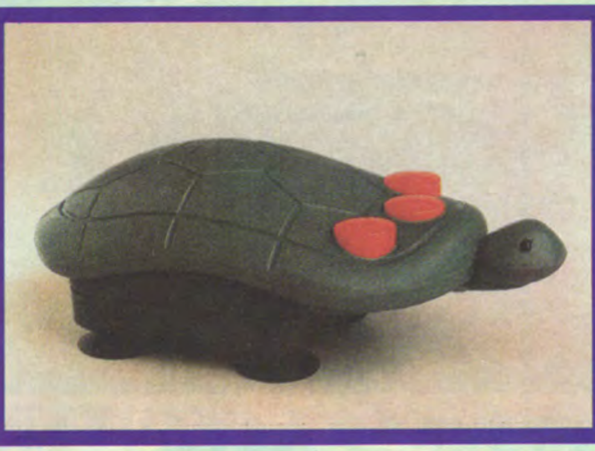


Η μεγάλη κινηματογραφική εταιρία Lucasfilm στην Καλιφόρνια εργάζεται αυτή τη στιγμή με τρομερή μυστικότητα σε ένα flight simulator βασισμένο πάνω στην εκπληκτική τριλογία του Πόλεμου των Αστρων. Οι περισσότεροι και οι καλύτεροι προγραμματιστές της εν λόγω εταιρίας ασχολούνται με αυτό το πρόγραμμα που θα βασίζεται στο X-Wing μαχητικό των επαναστατών που πετούσε ο Luke Skywalker στην ταινία. Αν και το πρόγραμμα έχει μόλις αρχίσει κάποια άτομα μέσα από την ομάδα ήδη μιλάνε για καταπληκτικό προγραμματισμό που μπορεί να δημιουργήσει ένα ριζοσπαστικό παιχνίδι. Μάθαμε ακόμα ότι η τεχνική που είχε χρησιμοποιηθεί στο Secret Weapons of the Luftwaffe έχει ξαναδουλευτεί με εκπληκτικά αποτελέσματα έτσι ώστε να δημιουργούνται απίστευτες σκηνές με Αυτοκρατορικά μαχητικά και Αστροκαταστροφείς. Το "Χιλιόχρονο Γεράκι" (το σκάφος του Χαν Σόλο) μπορεί να κάνει κάποια special εμφάνιση μαζί με μερικούς χαρακτήρες όπως ήταν ο R2-D2 και ο C-3PO. Κατά πάσα πιθανότητα οι χρήστες των PCs θα παίζουν το παιχνίδι μέσα σ'αυτό το χρόνο.

YO, MAN

Το μηχάνημα της φωτογραφίας ονομάζεται Rapman και μπορεί να βρίσκεται στα χέρια σας χάρη στην Casio. Οι ικανότητές του "περιορίζονται" στο παίξιμο μουσικών κομματιών σε συνδιασμό όμως με ειδικών εφφέ και κυρίως φωνών. Αυτές παίζονται με διαφορά μία οκτάβας από τις φυσιολογικές ενώ ο RAP-1 έχει καιι ενσωματωμένο μικρόφωνο για τα sampling σας. Κοστίζει περίπου 20000 δραχμές ή 70 λίρες Αγγλίας.





Χελωνojoystickάκια

Μπορεί να φαίνεται απίστευτο αλλά αυτό το κατασκεύασμα δεν είναι mouse. Από την Cheetah μας έρχεται και το κέλυφος της χελωνίτσας μας κάνει πολύ περισσότερα απ'όσα φαντάζεστε αφού ανάλογα με την πίεση που εφαρμόζετε πάνω του ρυθμίζετε την κίνηση ενώ τα τρία κόκκινα πλήκτρα είναι φυσικά fire buttons. Η τιμή του είναι περίπου 10 λίρες στην Βρετανία.

CD NEWS



Αυτό που βλέπετε στην φωτογραφία είναι η πρώτη φορητή κονσόλα με CD-ROM, που ανακοίνωσε η NEC πάλι, και έχει οθόνη υγρών κρυστάλλων 4.3 ιντσων και είναι συμβατή με τα υπόλοιπα PC Engine. Το αρκετά ογκώδες μηχάνημα μπορεί να τροφοδοτηθεί με μπαταρίες από 3 έως 4 ώρες.

ΕΧΕΤΕ SUPER FAMICOM;

Είμαι σίγουρος πως όχι (τί κακία θεέ μου!) αλλά αν αποκτήσετε ποτέ θα χρειαστείτε και το βαλιτσάκι της φωτογραφίας στο οποίο μπορείτε πολύ όμορφα να ταχτοποιήσετε μέσα την κονσόλα σας, τα joypad και μερικά από τα παιχνίδια σας.



Ξέρατε ότι ο ATARI LYNX...

...Μπορεί να εμφανίσει ταυτόχρονα 1632 χρώματα στην οθόνη του αλλά αυτό θα τον έκανε πολύ αργό για παιχνίδια; ...χρησιμοποιεί για την οθόνη του μόνον 8K μνήμης; ...έχει στο εσωτερικό του δύο custom chips τον Mikey που συνεργάζεται με τον επεξεργαστή 65C02, και το σύστημα ήχου και την Suzy που είναι ένας BLITTER και ταυτόχρονα μαθηματικός επεξεργαστής.

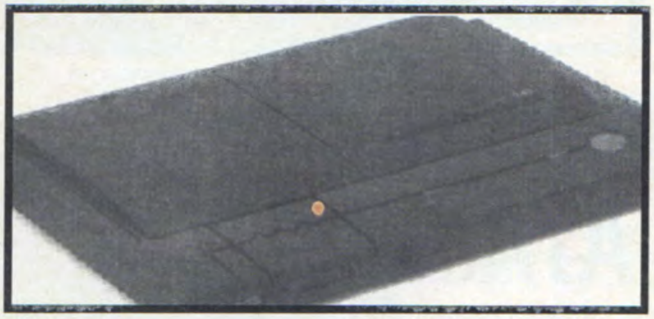
Η Suzy μπορεί να μεγενθύνει αστραπιαία ένα sprite μέχρι 256 φορές! ...έχει ανώτατη ανάλυση 480*102;

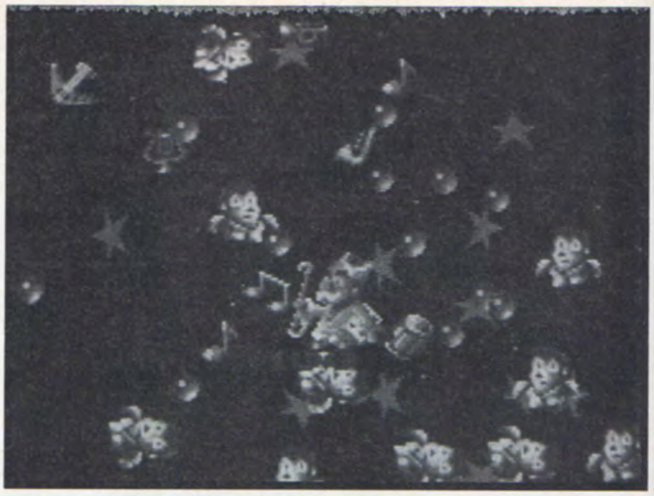
Στην φωτογραφία μας βλέπετε τον "Gazza" με τον "Λύγκα" στα χέρια του.



CD-NEA

Το CDTV μπορεί να είναι από τον προηγούμενο μήνα πραγματικότητα αλλά πραγματικότητα είναι και το CD που έβγαλε η SEGA για το MEGA DRIVE αλλά και η NEC για το PC Engine της. Γύρω στις 200 λίρες Αγγλίας κάνει το μηχάνημα της SEGA (περίπου 60000 δραχμές) που θα κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ τον Ιανουάριο του '92 ενώ η Βρετανία θα το υποδεχτεί στο τέλος του ίδιου χρόνου. Στην ιδια τιμή κυμαίνεται και το CD της NEC ενώ και τα δύο μηχανήματα έχουν ανώτερη τεχνολογία από το CDTV της Commodore. Αρκεί να έχετε βέβαια την κονσόλα για να τα συνδέσετε!





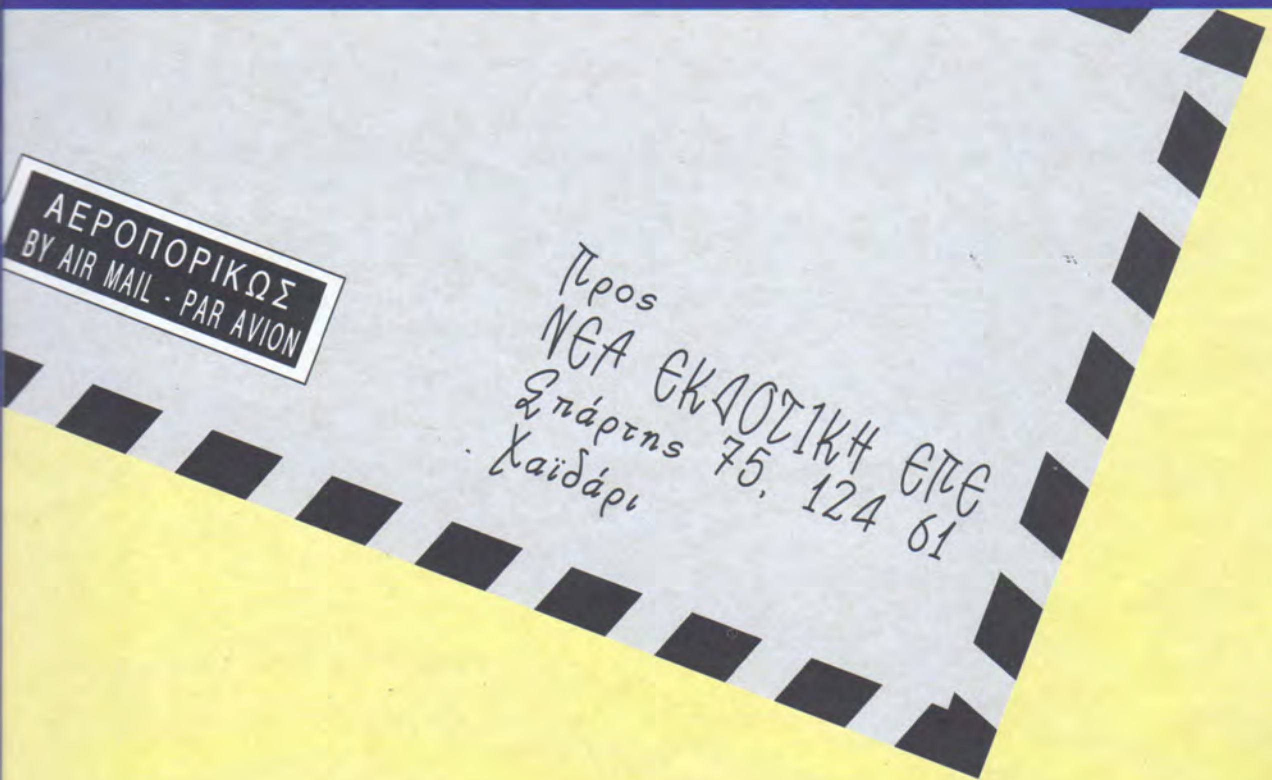
ΣΤΑΥΡΟΣ ΦΑΣΟΥΛΑΣ

Καμιά σχέση με την συμπαθέστατη αράχνη του Ελληνικού μπάσκετ. Πρόκειται για τον Ελληνικής καταγωγής καλύτερο προγραμματιστή της Φιλανδίας που μετά από δύο ολόκληρα χρόνια απουσίας εμφανίζεται στον χώρο τών παιχνιδιών για υπολογιστές, στην Amiga για αρχή, με το Galactic: The Vision Game. Ελάχιστα πράγματα γνωρίζουμε για το παιχνίδι αλλά η τεχνική του πλευρά φαίνεται ότι θα είναι τόσο εντυπωσιακή όσο ένα coin-op: με 50 αντικείμενα στην οθόνη ταυτόχρονα και 50 frames κίνησης για το καθένα. Τρίποντο ο Σταύρος!

PLAY BY MAIL

Στο εξωτερικό τα παιχνίδια (play by mail) είναι πασίγνωστα, τώρα μπορούμε και εμείς να έχουμε αυτήν την χαρά και στην χώρα μας. Διαβάστε ένα μικρό απόσπασμα από ένα σενάριο, και αν ενθουσιαστήτε δεν έχετε παρά να τηλεφωνήσετε στην διεύθυνση που σας δίνουμε. Οι φωνές ηχούσαν ακόμα στα αυτιά του: "Εισβολή από τα Βορεινά!". Ο Χέλγκολας, ο πολέμαρχος της Καταλούνα έπρεπε να πάρει μιά δύσκολη απόφαση: Να αποσυρθεί στο άπαρτο Κάστρο του Μπορ-αλντίν μέχρι να επιστρέψει ο Μόρντεν με το Αστραφτερο Σπαθί, ή να χτυπήσει πρώτος ρισκάροντας την πλούσια πεδιάδα της Ανταραγώνας; Και αυτός ο μάγος, ο Μαριαλόπεθ, συνέχεια ζητάει καί άλλο χρόνο καί χρυσά νομίσματα γιά να ισχυροποιήσει την Ανάσα του Θανάτου.. Ο Χέλγκολας τίναξε το κεφάλι του σκορπίζοντας τις σκέψεις του. "Δεν έφτασα έδω που είμαι τώρα παίζοντας κρυφτό με τους εχθρούς μου!" φώναξε. Καί γυρνώντας σε έναν γίγαντα με μαύρο σφυρήλατο θώρακα που τον παρατηρούσε σιωπηλά τον διέταξε: "Ζάλτορ! Συγκέντρωσε την Μαύρη φρουρά! Ξεκινάμε την αυγή.." Ο Ζάλτορ χαιρέτησε χωρίς να μπορέσει να κρύψει το χαμόγελό του: Οι βαριά αρματωμένοι καβαλάρηδές του θα ξεχύνονταν γιά άλλη μιά φορά πισω από το λάβαρο με το μαύρο γεράκι. Η μάχη ήταν κοντά.. Οχι, δεν είναι σκηνές από τον νέο Κόναν αλλά από τους "WAR LORDS", το Play by Mail παιχνίδι της εταιρίας Μονόκερως Ο.Ε. Ο κάθε παίκτης παίρνει τον ρόλο ενός πολέμαρχου, κυρίαρχου μιάς περιοχής. Μαζεύει χρήματα με εμπόριο καί φορολογία, οπλίζει στρατούς, χτίζει φρούρια, εμβαθύνει με τους μάγους του στις απόκρυφες τέχνες καί ξεχύνεται να κατακτήσει τον κόσμο σε σύγκρουση με τους υπόλοιπους παίκτες. Διπλωματία, προδοσίες, επικές μάχες καί ηρωικοί χαρακτήρες απαιτούν γερά κότσια καί γρήγορη σκέψη. Για αναλυτικές πληροφορίες για τους WARLORDS ή τα υπόλοιπα παιχνίδια δι αλληλογραφίας της εταιρίας γράψτε στην διεύθυνση: **ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ ΟΕ, ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 123 ΑΘΗΝΑ 11472 ή τηλεφωνήστε στο σκακ. κέντρο ΚΑΙΣΣΑ, τηλ. 3606488**





ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Αγαπητό USER, Σου γράφω για τρίτη και τελευταία (ελπίζω) φορά. Αφορμή στο να γράψω αυτό το γράμμα ήταν το γράμμα-πρόκληση του Αλέξη Ρηγανάτου αλλά και πολλών άλλων όπως της Ελένης Κοπιδάκη. Επειδή όμως στα προηγούμενα γράμματα όλο και κάτι κακό ανέφερα για το περιοδικό, αυτή τη φορά θα πρωτοτυπήσω και θα ακολουθήσω το κλίμα της στήλης γράφωντας μόνο καλά για το USER.

Μπράβο λοιπόν για τα πολλά REVIEWS, μπράβο για τα "πρωτότυπα" νέα, μπράβο για τις παρουσιάσεις των adventure της Sierra, μπράβο για την "STAY COOL" (γκλούπς!!!), μπράβο για την "Αλληλογραφία" και τέλος 3 μπράβο (να μην τσιγγουνευτούμε κιόλας) για το Ευθυμογράφημα. Παρακαλώ να διαβιβαστούν τα συγχαρητήρια μου στον κ.Μίλτο Τσιάκαλο.

Και τώρα μια συμβουλή στα παιδιά που ανέφερα παραπάνω καθώς και σε όποιον άλλο έχει αναφερθεί σε μένα (που να σας θυμάμαι βρέ παιδιά, είστε τόσοι πολλοί). Λοιπόν, πάρτε τα τεύχη 12 και 14. Κλειστείτε σε ένα δωμάτιο και διαβάστε προσεκτικά τα γράμματά μου. Εντάξει; Τώρα αγαπητέ Αλέξη (με το ευρύχωρο μυαλό) που είδες να λέω ότι το PIXEL είναι καλύτερο περιοδικό από το USER; Εγώ ο άμοιρος κάποιες παρατηρήσεις πήγα να κάνω και έτσι έπεσα αναπόφευκτα σε μια σύγκριση ανάμεσα στα δύο καλύτερα περιοδικά. Η μήπως Ελένη πρέπει να περιμένουμε να φτάσει το USER τα 70 τεύχη για να πούμε ότι αυτό το περιοδικό είναι το καλύτερο; Αυτό θα το πετύχουμε με τις δικές μας παρατηρήσεις και συμβουλές. Κι απ'την άλλη αν ένα περιοδικό δεν θέλει ή δεν ξέρει να δέχεται παρατηρήσεις ας το ξεκαθαρίσει απ' την αρχή.

Ζητώ συγνώμη για αυτόν τον τόνο, αλλά νομίζω ότι με δικαιολογεί η αγανάκτησή μου. Λυπάμαι που θα το πώ, αλλά νομίζω ότι οι απαντήσεις του περιοδικού ήταν αυτέ που δημιούργησαν αυτή τη κακή εντύπωση για μένα. Ειλικρινά μετάνοιωσα την στιγμή, όχι που αποφάσισα να γράψω στο περιοδικό, αλλά που αποφάσισα να γράψω ελεύθερα τις απόψεις μου και πάλι όχι για όλο το περιοδικό, αλλά για κάποιες στήλες του (σκεφτείτε να έγραφα για όλο το περιοδικό, τι θα γινόταν). Οχι τίποτε άλλο, αλλα αν δημοσιεύατε την διευθυνσή μου, τώρα θα με είχε καθαρίσει καμιά ιταλική μαφιόζικη οργάνωση (όχι κύριε αρχισυντάκτη, δεν ήταν μπηχτή για σας αυτό).

Εγώ πάντως συνεχίζω να παίρνω το περιοδικό και θα συνεχίσω για πολύ καιρό.

Αυτά είχα να πω και ελπίζω να εισακούστηκα από μερικούς μερικούς. Γειά σας και ευχαριστώ.

Υ.Γ 1. Προτείνω να μην αρχίσει κάποιος διάλογος ανάμεσα σε αναγνώστες, γιατί υπάρχουν και κάποιοι που δεν έχουν όρεξη να διαβάζουν περί τέτοιων γελοίων (όπως και να το κάνουμε) θεμάτων.

Υ.Γ 2. Συγνώμη για το μεγάλο μέγεθος..

Μάκης Σεκέρογλου..

● Αγαπητέ φίλε Μάκη Παρά τον ειρωνικό τόνο αλλά και το μέγεθος που έχει το γράμμα σου, εμείς όπως βλέπεις το βάλαμε ολόκληρο χωρίς να κόψουμε την παραμικρή γραμμή.

Αυτό δείχνει ότι το USER, και θέλει αλλά και δέχεται παρατηρήσεις από τους φίλους του, και νομίζω το έχουμε ξεκαθαρίσει από την αρχή, απόδειξη η στήλη της αλληλογραφίας που παρουσιάζει κάθε γράμμα, ανεξάρτητα αν είναι υπέρ ή κατά του περιοδικού.

Τώρα μας λες ότι οι απαντήσεις του περιοδικού δημιούργησαν την κακή εντύπωση γιά σένα, μεγάλο λάθος απλός μπορείς να πάρεις τα τεύχη 12 και 14 και να διαβάσεις τα γράμματα σου, και θα καταλάβεις (είμαι σίγουρος γι'αυτό ποιός) προσπάθησε να δημιουργήση εντυπώσεις.

Τέλος δεχτή η πρόταση σου γιά διάλογο αναγνωστών σε ποιό σοβαρά θέμα-

τα και θα ήθελα πολύ κάποια μέρα να έρθεις από το USER για να γνωριστούμε και από κοντά. (μην φοβάσε την Ιταλική μαφιόζικη οργάνωση).

Αγαπητό USER σε διαβάζω από το πρώτο τεύχος και πιστεύω πραγματικά ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στον χώρο των computers; Για να μην πολυλογώ όμως ας περάσω στις διάφορες απορίες και κάποιες υποδείξεις που έχω να κάνω:

1)Μπορείς να μου πείς ένα από τα καλύτερα ANTIVIRUS που κυκλοφορούν στην αγορά μια και είμαι κάτοχος ενός PC AT με VGA. Μέχρι πόσους ιούς μπορεί να ανιχνεύσει και αν είναι δυνατόν να μου πείς μερικά ονόματα των ιών αυτών.

2)Πόσο κυμαίνεται περίπου η τιμή ενώς Laser Printer; Οι διαφορές που παρουσιάζονται με τους κοινούς printers είναι μεγάλες και αν είναι δυνατό να μου αναφέρεις μερικές από αυτές.

3)Μπορείς να μου πείς ποιά είναι η πιο τελευταία version που κυκλοφορεί από τα PC-TOOLS. Σε ρωτάω γιατί σε ένα μαγαζί έχω συναντήσει τη version 7.0. Λες να είναι πρόγραμμα "μαϊμού" ή αληθινό;

4)Εχει κυκλοφορίσει έστω και στο εξωτερικό το "SHADOW OF THE BEAST" σε PC και αν όχι ξέρεις άμα θα κυκλοφορήσει στο μέλλον;

5)Υπάρχει digitizer πρόγραμμα για ήχο σε PC που να μην χρησημοποιεί κάποια μουσική κάρτα; Τα κίνητρα που μου δόθηκαν να σου κάνω αυτήν την ερώτηση είναι επειδή έχω δύο παιχνίδια το DISC και το PANZA KICK BOXING και ο ήχος που έχουν είναι παρμένος από AMIGA και μάλιστα είναι ακριβώς ο ίδιος. Για να σε βοηθήσω όσο μπορώ η εταιρία παραγωγής αυτών των παιχνιδιών είναι η LORICIELS.

6)Θα ήθελα να μου πεις σε πόσες λέξεις θα ήθελες περίπου να κυμαίνονται τα γραμματά μας έτσι ώστε όλοι να είναι ευχαριστημένοι.

7)Πόσο στοιχίζει περίπου ένα MODEM;

8)Τι θα μπορούσα να κάνω για να κάνω το PC μου από τα 12,5 MHz να τρέχει στα 16 MHz; Φαντάζομαι ότι θα πρέπει να αλλάξω επεξεργαστή από 286 σε 386SX. Είναι έτσι ή υπάρχει και άλλος τρόπος;

9)Υπάρχει τρόπος στο PC να τρέξεις παραπάνω από ένα πρόγραμμα ταυτόχρονα (multitasking), όπως στην Amiga;

10)Θα κλείσω το γράμμα μου με μια υπόδειξη που αφορά την στήλη που γράφουν οι αναγνώστες τις απορίες τους. Θα παρακαλούσα το συντελεστή της στήλης αυτήςνα μην ξαναδημοσιεύσει γράμμα αναγνώστη που θα αναφέρεται έστω και λίγο στην γνωστή σε όλους μας διαμάχη μεταξύ των computer που έχουν, όπως επίσης θα παρακαλούσα και τους αναγνώστες να μην ξαναγράψουν τέτοιου είδους γράμματα γιατί πιστεύω ότι είναι ανώφελο και ανώριμο εκ μέρους τους να γίνεται κάτι τέτοιο. Αλλωστε ο καθένας έχει τον computer που του αρέσει και τον εξυπηρετεί περισσότερο. Γι'αυτό ας τελειώσει αυτή η άθλια διαμάχη ΕΔΩ!!! Ελπίζω να μην σας κούρασα αν και το γράμμα μου είναι κάπως μεγάλο και θα ήμουν ευγνώμων άμα δημοσιευόταν, όχι όπως σε άλλα περιοδικά (ονόματα δεν λέμε)..

Φιλικότατα
PC-USERAKIAS Δημήτρης..

● Αγαπητέ φίλε Δημήτρη καταρχήν σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Να είσαι σίγουρος οτι το περιοδικό μας, θα γίνει ακόμα καλύτερο. Οσο για την υπόδειξη που μας γράφεις θα πρέπει να σου πώ ότι, αν ένα περιοδικό θέλει να λέγεται πλουραλιστικό και δημοκρατικό θα πρέπει να δημοσιεύει χωρίς "ρατσισμό" όλα τα γράμματα των αναγνωστών του, φτάνει αυτά να μην ξεπερνούν κάποια όρια. Ας περάσουμε όμως τώρα στις απαντήσεις των ερωτήσεων σου.

1) Το πιο γνωστό ANTIVIRUS είναι το Scan του McAfee που αναγνωρίζει τα περισσότερα virus που κυκλοφορούν.

2) Οι διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα σε ένα Laser Pinter και ένα Printer είναι πολλές.

Καταρχήν στην τιμή, ένας Laser Printer στοιχίζει το λιγότερο γύρω στις 200000 δρχ. ενώ ένας απλός Printer περίπου τις 40000 δρχ.

Ενας Printer, όμως δεν μπορεί να φτάσει ποτέ την ποιότητα εκτύπωσεις ενώς Laser.

3) Από ότι γνωρίζω τελευταία έκδοση



του PC-TOOLS είναι η έκδοση 6. Για έκδοση 7 πρώτη φορά άκουσα. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να πάρεις ένα τηλέφωνο στην εταιρία εισαγωγής.

4) Το SHADOW OF THE BEAST δεν έχει κυκλοφορίσει σε έκδοση για PC και δεν ξέρω κάν αν θα κυκλοφορίσει.

5) Δεν γνωρίζω, αλλά πιστεύω πώς δεν πρέπει να υπάρχει.

6) Αν είναι γραμμένο σε δισκέτα όσο θέλει, αν είναι χειρόγραφο να έχει ένα φυσιολογικό μέγεθος.

7) Ξεκινάν περίπου από 18000 δρχ.

8) Ο μόνος τρόπος που υπάρχει είναι να πουλήσεις τον Η/Υ και να πάρεις ένα νέο με μεγαλύτερη ταχύτητα.

9) Ναι, με την προσθήκη μιας κάρτας.

Αγαπητό USER, Θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Πιστεύω πως, μέσα από τα λίγα σου τεύχη, εξελίσσεσαι δυναμικά σε πρωταγωνιστή της ενημέρωσης επάνω στα Computer Games. Παρά το γεγονός ότι είμαι κάτοχος ενός "μεγάλου" 386, η SUPER VGA οθόνη μου έχει φιλοξενήσει κατά διαστήματα όλων των ειδών τους ήρωες, με ιδιαίτερη προτίμηση σ'εκείνους των Role-playing adventure games και των -ομολογουμένως- εκπληκτικών adventures της Sierra. Σου γράφω λοιπόν ζητώντας απάντηση στα παρακάτω ερωτήματα:

α) Η έκδοση του KING'S QUEST V με 256 χρώματα κυκλοφορεί στο εμπόριο; Αν ναί, τότε που μπορώ να το βρώ;

β)Το HERO QUEST της Cremlin κυκλοφορεί και για PC;

γ)Κυκλοφορούν για PC τα CRYSTALS OF ARBOREA, EYE OF THE BEHOLDER, DEATH KNIGHTS OF KRYNN; Το εγχειρίδιο του CRYSTALS OF ARBOREA είναι γραμμένο στα αγγλικά ή στα γαλλικά;

Γιάννης Σταματόπουλος.

• Φίλε Γιάννη, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, ας περάσουμε στις απαντησεις των ερωτήσεων σου.

α) Η έκδοση του KING'S QUEST V με 256 χρώματα κυκλοφορεί ήδη στο εμπόριο εδώ και 2 μήνες. Το παιχνίδι μπορεί να το βρείς σε κάποιο Computer Shop της Αθήνας ή στο Mail Order του περιοδικού.

β) Το HERO QUEST της Cremlin θα κυκλοφορίσει για PC μέσα στο μήνα.

γ) Το DEATH KNIGHTS OF KRYNN κυκλοφορεί, το CRYSTALS OF ARBOREA θα κυκλοφορίσει σύντομα και το EYE OF THE BEHOLDER περίπου σε δύο μήνες. Οσο για το εγχειρίδιο του CRYSTALS OF ARBOREA θα είναι γραμμένο στα Αγγλικά, υπάρχουν και σοβαρές πληροφορίες ότι το manual του παιχνιδιού θα κυκλοφορίσει από την αντιπροσωπία μεταφρασμένο στα Ελληνικά.

ΜΟΝΟ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

• Αγαπητέ φίλε Κώστα Β, ο υπολογιστής σου μπορεί να έχει 1MB αλλά χρησιμοποιεί μόνο τα 640K, και αυτό γιατί το DOS έχει την δυνατότητα να βλέπει μόνο μέχρι 640K. Τώρα για να μπορέσεις να χρησιμοποιείσεις και τα υπόλοιπα θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις κάποιο άλλο λειτουργικό σύστημα. Οσο για την GWbasic μπορείς να την βρείς μέσα στην δισκέτα του Dos ή σε κάποιο κατάστημα που πουλάει software.



BATTLETECH

ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΠΙΛΟΤΗΡΙΟ

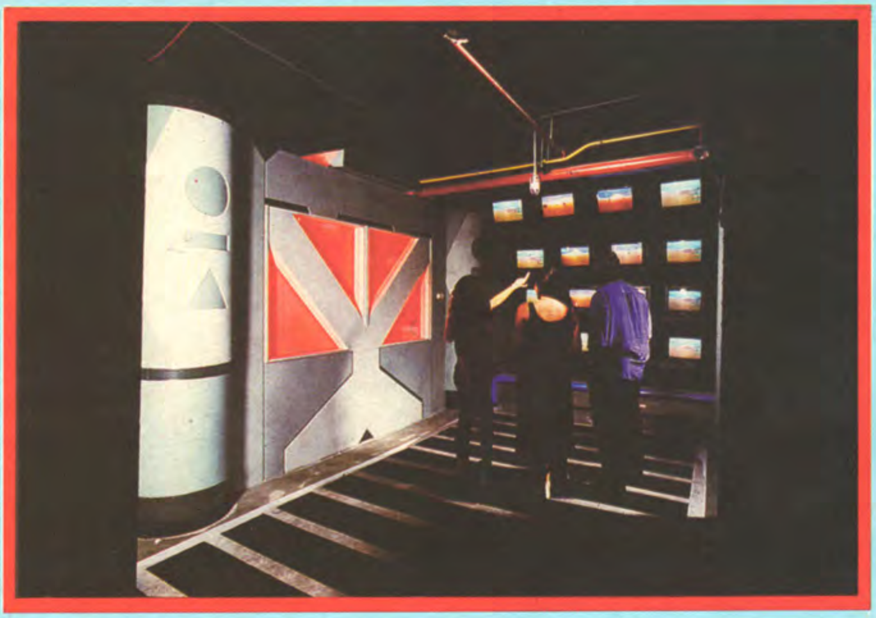
του Marshal M. Rosenthal

Τα χέρια σας ιδρώνουν σε τέτοιο βαθμό σα να έχουν βγάλει έναν κουβά νερό - αλλά πρέπει να συνεχίσετε να κινείστε, σαρώνοντας την τριγύρω περιοχή ψάχνοντας για τον εχθρό. Γυρίζοντας την ώθηση στο φουλ, το BATTLEMECK σας φεύγει μπροστά, καθώς ο απόμακρος ήχος του κεραυνού συγχέεται με τον θόρυβο της έκρηξης ολόγυρά σας - ο άνθρωπος και η φύση παλεύουν, ο καθένας με τον τρόπο του, και ο δικός σας είναι να βρείτε και να καταστρέψετε τον εχθρό. *ΕΚΕΙ*, το ραντάρ στην δευτερεύουσα οθόνη καταγράφει ένα σήμα, - είναι ένα κλάσεως Loki 'Mech 5KM ακριβώς μπροστά μας. Ρυθμίζοντας τα όπλα, βάζετε την ώθηση στο ανώτατο και πλησιάζετε από αυτό που ελπίζετε ότι είναι τυφλό του σημείο. ΠΡΟΣΟΧΗ - γυρίζει, φέρνοντας τα όπλα μπροστά. Σανιδώστε το αριστερό πεντάλι και βγείτε από την γραμμή πυρός του. Ελευθερώστε τον κορμό σας και φέρτε τους εκτοξευτήρες πυραύλων ξανά πάνω στον στόχο. ΠΥΡ, ΠΥΡ! Αυτό δεν είναι ένα απλό παιχνίδι σε υπολογιστές, αλλά μέρος ενός "εναλλακτηκού κόσμου" στον οποίο μπορείτε να μπείτε, ο κόσμος του Fasa's BATTLETECH CENTER στο Σικάγο. Η υψηλή τεχνολογία σας επιτρέπει να καταδιώξετε και να καταστρέψετε τον πιο ικανό αντίπαλο από όλους, τον άνθρωπο. Και αυτά μέσα από μια ερμητικά σφραγισμένη κάψουλα-κονσόλα. Μόλις κλείσει, τα γραφικά του υπολογιστή σας μεταφέρουν από τα εγκόσμια σε έναν επικίνδυνο και βίαιο κόσμο γεμάτο από πελώρια Πολεμικά Ρομπότ - τα BATTLEMECHS. Αυτά που



συμβαίνουν μετά εξαρτώνται από σας. Πώς όμως αυτό το υψηλής τεχνολογίας θαύμα επετεύχθη; Γι'αυτά και άλλα χαρακτηριστικά, έπρεπε να αφήσουμε το κέντρο παιχνιδιών και να ταξιδέψουμε 20 λεπτά μέχρις ότου να φτάσουμε στα κεντρικά γραφεία της FASA - η εν λόγω εταιρία έχει απλωθεί σε τρεις ορόφους μιας παλιάς αποθήκης στο κεντρο του Σικάγο. Ο αντιπρόεδρος Ross Babcock μας περίμενε στον τρίτο όροφο, μαζί με τα πρωτότυπα των τελειωμένων προϊόντων που μόλις είδαμε και μέσα στα οποία παίξαμε. Ο Ross μας δείχνει με φανερή αγάπη τα μερικώς απογυμνωμένα πρωτότυπα - πρέπει να θυμώμαστε ότι η FASA (που είναι πασίγνωστη για τα επιτραπέζια role-playing παιχνίδια της) εργάζεται σε αυτό το πρόγραμμα για πάνω από 3 χρόνια. "Η τεχνική πλευρά του συστήματός μας είναι μοναδική, και από την άποψη αυτών που κατασκευάσαμε αλλά και εκείνων που υιοθετήσαμε", μας είπε. "Προσέξτε αυτό - μέσα σε κάθε κάψουλα βρίσκεται μια ξεγυμνωμένη Amiga 500, βασικά μόνο το motherboard, που χρησιμεύει για να καθοδηγεί κάθε πιλοτήριο ξεχωριστά. Κάθε κάψουλα είναι συνδεδεμένη εσωτερικά με τα υπόλοιπα διαμέσου ενός τηλεπικοινωνιακού δικτύου χρησιμοποιώντας το πρόσφατο μηχάνημα ArcNet της Commodore." "Η ταχύτητα και η ακρίβεια απαιτούν αναβάθμιση σε σχέση με τον κλασικό 68000," σημειώνει ο Ross, " και έτσι ξεκινήσαμε προσθέτοντας ένα 68010 chip, αλλά δεν ήταν αρκετά γρήγορο. Προσπαθήσαμε με μια κάρτα συνεπεξεργαστή μαζί με έναν 68020 που έτρεχε στα σταθερα 7.8 mhz." (η ταχύτητα του επεξεργαστή δεν είναι ιδιαίτερο θέμα καθώς το chipάκι γραφικών της Amiga πάντοτε τρέχει στα 7.8). Υπάρχουν δύο οθόνες που βλέπετε, η κύρια και η δευτερεύουσα, και είναι η δευτερεύουσα που ελέγχεται απευθείας από την Amiga. Αυτή χρησιμοποιείται για το ραντάρ, τον δορυφόρο και τον έλεγχο ζημιών. Είναι σε χαμηλή ανάλυση 320*200, και επιτρέπει μέχρι 32 χρώματα στην οθόνη παρόλο που δείχνει μόνον 16. Τα sprites κρατιούνται στο χαμηλότερο ποσοστό ώστε να μην υπερφορτώνεται το σύστημα, περίπου 7 στην οθόνη ταυτόχρονα, με εναλλαγές χρώματος που αναπαριστούν την σάρωση του ραντάρ. Αυτά τα κατεξοχήν επίπεδα γραφικά κατασκευάστηκαν από μια ομάδα καλιτεχνών στην Amiga, χρησιμοποιώντας το Sculpt 3D, και ύστερα φωτογραφήθηκαν και σώθηκαν σαν φάκελλοι γραφικών για να χρησιμοποιηθούν από την Amiga. Η κύρια οθόνη στον εναλλακτικό κόσμο", συνεχίζει ο Ross "ελέγχεται ξεχωριστά, παρόλο που επιβλέπεται από την Amiga. Τα συμβάντα σε αυτή την οθόνη δη-

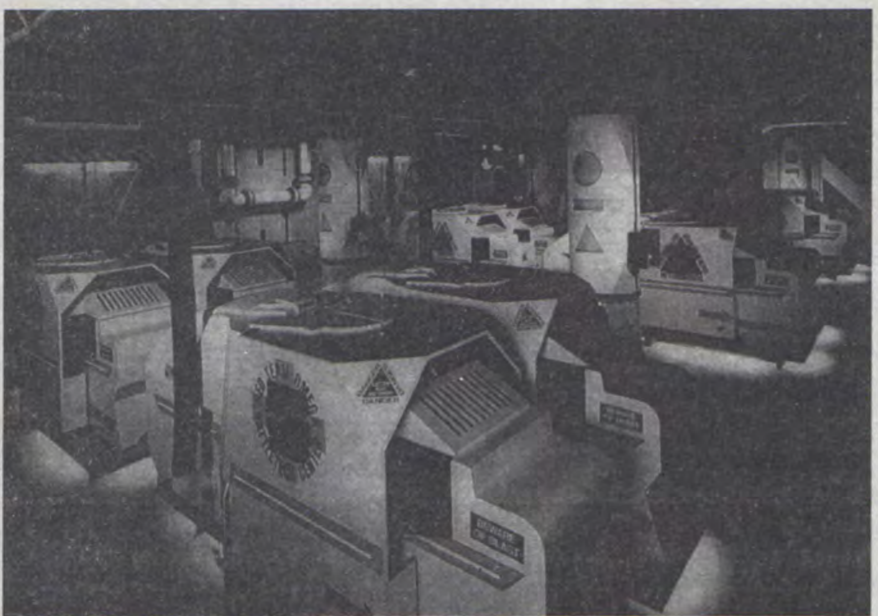
μιουργούνται από ένα TI 3410, ένα σύστημα επεξεργασίας γραφικών που τρέχει στα 40 Mhz. Η 19 ιντσών οθόνη είναι κι αυτή σε χαμηλή ανάλυση 320*200, αλλά η χρωματική παλέττα είναι πολύ περισσότερο εκτεταμένη. Υπάρχουν 64000 χρώματα από τα οποία διαλέγει το σύστημα να εργαστεί. Το βασικό στοιχείο του προγράμματος, μιλώντας πάντα χρωματικά, είναι ότι κάθε αντικείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη μπορεί να έχει 256 χρώματα από μόνο του - μια ξεχωριστή παλέττα χρωμάτων που δεν επηρεάζει τις υπόλοιπες. Το background (το πεδίο παιχνιδιού αν θέλουμε να μιλάμε με τεχνικούς όρους) έχει ανεξάρτητα χρώματα από τα αντικείμενα." Ο Ross μας εφιστά την προσοχή στο ότι το σύστημα αυτή την στιγμή δείχνει κάπου 200 αντικείμενα ταυτόχρονα στην οθόνη (μετρώντας το background σαν ένα μεγάλο αντικείμενο), και παρόλο που ακόμα περισσότερα θα μπορούσαν να εμφανίζονται - βρήκαν ότι αυτός ο αριθμός είναι ο ιδανικός για την ταχύτητα και εκτέλεση του παιχνιδιού. "Ας μιλήσουμε όμως για τα γραφικά", μας λέει ο Ross. "Τα αντικείμενα στο παιχνίδι είναι και αυτά κατασκευασμένα από το Sculpt 3D, αλλά δεν φωτογραφήθηκαν απλώς. Κάθε αντικείμενο περιστράφηκε κατά 12 μοίρες και σώθηκε, έτσι ώστε να δημιουργείται μια πλήρης τρισδιάστατη αναπαράσταση - με περίπου 30 περιστροφές κάθε αντικειμένου. Ο ρυθμός ανανέωσης του animation ποικίλει, από 6 frames σε 12 ανά δευτερόλεπτο. Το I/O (Input/Output) σε ένα τέτοιο μηχάνημα είναι πολύ πιο εκτεταμένο απ'ότι η απλές συνδεσμολογίες μιας



Amiga στον έλεγχο του joystick για το fire - και εκεί είναι που επεμβαίνουν τα περισσότερα από τα πρόσθετα κυκλώματα. Το σύστημα της Fasa ελέγχει την ώθηση, τα πεντάλια και τα διάφορα κουμπιά ελέγχου (υπάρχουν πάνω από 100 τέτοια κουμπιά και διακόπτες πυραύλων με τους οποίους πρέπει να τα βγάλετε πέρα). Μια ειδικά κατασκευασμένη κονσόλα εσόδου-εξόδου δεδομένων με την δικιά της CPU (που επ'ευκαιρία να πούμε ότι σημαίνει Central processing Unit) είναι συνδεδεμένη απευθείας με το motherboard της Amiga και τον 68020 μέσω του expansion bus - κάνοντας αισθητή την παρουσία του σε ολόκληρο το δίκτυο. "Ας ρίξουμε μια πιο κοντινή ματιά σε ολόκληρο το σύστημα. Οπως είπαμε, το τσιπάκι 3410 ελέγχει τον βαθμό έντασης των γραφικών - αλλά δεν τοποθετεί αυτές τις εικόνες στην οθόνη. Αντίθετα, κατευθύνει τις εικόνες αυτές στο κατάλληλο Scaling Board. Αυτό παίρνει τις εικόνες του 3140 και εκτελεί τα μαγικά του - δίνει το μέγεθος, περιστρέφει, και τα κάνει τελικά αυτό που βλέπουμε στην οθόνη. Αυτό γίνεται πάρα πολύ γρήγορα αφού όλα ελέγχονται μέσω του hardware. Μετά περνούν στο format της οθόνης και εμφανίζονται."



Ο ήχος είναι επίσης ένα σημαντικό στοιχείο, και γι'αυτό έχει προσεχθεί ιδιαίτερα. Ο Ross μας δείχνει ένα από τα τέσσερα ηχεία που κυκλώνουν τον παίκτη μέσα στο πιλοτήριο - δημιουργώντας ένα εξωπραγματικό αίσθημα. "Το σύστημα ήχου που χρησιμοποιούμε αποτελείται από 3 μικροεπεξεργαστές, μαζί με ένα 6809 chip που τα ελέγχει. Υπάρχει ακόμα ένα απλό, ξεχωριστό σύστημα που ελέγχει την ενδοεπικοινωνία ώστε να μιλάτε με άλλους φίλους παίκτες - αλλά ενώνεται με τις θύρες I/O, και μπορείτε να το ανοίγετε και να το κλείνετε κατά βούληση από το κεντρικό σύστημα." Ο Ross τρίβει τα χέρια του καθώς ετοιμάζεται να μας πει για τους επεξεργαστές. "Ένα ψηφιακό σύστημα επιτρέπει τρία διαφορετικά είδη ηχητικών εφφέ, δουλεύοντας ταυτόχρονα με έναν επεξεργαστή FM της Yamaha. Οι ήχοι είναι ψηφιοποιημένοι από την πραγματικότητα, ήχοι σύγκρουσης με βράχους, ή ο αργός ήχος της επαφής μέταλλου πάνω σε μέταλλο καθώς το ρομπότ αλλάζει θέσεις. Τεχνιτά εφφέ χρησιμοποιούνται κυρίως εκεί που υπάρχουν εκδηλώσεις ενέρ-



γειας, όπως είναι τα πυρά των όπλων. Ψηφιοποίηση με έλεγχο της συχνότητας καθορίζει την εξασθένιση του ήχου και άλλα εφφέ "απομάκρυνσης" που είναι απαραίτητα για να δημιουργήσουν την αίσθηση της πραγματικότητας που περιμένουν τα αυτιά μας να ακούσουν.

Ο τρίτος επεξεργαστής είναι ένας Okidata παραγωγός φωνής LSI. Αυτός είναι ένα εύπλαστο τεσσάρων κανναλιών AD/PCM συστημα που επιτρέπουν στον ήχο να περνάει όλο το σύστημα και να φτάνει στα 5 ηχεία (υπάρχει και ένα ακριβώς κάτω από το κάθισμά σας).

Είναι πολυφωνικό με συχνότητα απόκρισης ψηφιοποίησης τα 8Khz. "Τώρα φτάνουμε στο πιθανότατα πιο σπουδαίο κομμάτι σχεδιασμένου hardware, παρόλο που σχεδόν δεν κάνει τίποτα - εκτός από το να αποθηκεύει πληροφορίες. Αυτό είνα το Memory Board, που κρατάει 24Mbytes D-RAM αφιερωμένα στα κύρια γραφικά. Υπάρχουν ακόμα 8 Mbytes από D-RAM στον 3410, για γρήγορη αποθήκευση δεδομένων γραφικών.

Αυτό δίνει ένα σύνολο 32 Mb γραφικών που αξιοποιούνται μέσα από τεράστια ποσότητα μνήμης. (Η Amiga έχει ένα σύνολο από 2 Mbytes στο motherboars της για την διαχείρηση του κώδικα, τα δευτερεύοντα γραφικά, και διατηρεί το I/O μαζί με το δικό της λειτουργικό σύσστημα).

Και να θυμάστε ότι αυτό είναι ένα animation πραγματικού χρόνου, με περίπου 19000 frames γραφικών! Ο "εναλλακτικός κόσμος" είναι ένα πεδίο παιχνιδιού 16*16 χιλιομέτρων - αν ήταν μεγαλύτερο υπήρχε η πιθανότητα να χάνεται ο παίκτης! Το πλεονέκτημα των υπολογιστών είναι η ικανότητά τους να κάνουν αλλαγές ταχύτατα, και το BATTLETECH δεν είναι εξαίρεση. Ο Ross μας λέει ότι συγκεκρημένα σενάρια φορτώνονται από ένα βασικό 386 PC, που τρέχει στα 33Mhz μαζί με 64K cache και 100 Mbytes σκληρό δίσκο. Παίρνει περίπου μισή ώρα το πρωί να τρέξει τα "διαγνωστικά" - καθώς κάθε κάψουλα ενεργεί ξεχωριστά από την στιγμή που θα φορτωθεί ο κώδικας. Η ξεχωριστή υπόθεση φορτώνεται ακριβώς πριν από κάθε παιχνίδι. Αυτό καθορίζει όχι μόνον το έδαφος, αλλά το είδος του ρομπότ και τον οπλισμό που θα ελέγχεται από την κάθε κάψουλα ξεχωριστά.

Ο κώδικας τελειοποιήθηκε μέσα σε περίοδο 3 χρόνων, χρησιμοποιώντας γλώσες πογραμματισμού C και assembly, που φτάνει τις δεκάδες χιλιάδες γραμμές. Μπορεί όλα αυτά να είναι ενδιαφέροντα αλλά εκείνο που αξίζει είναι να μπείτε στο πιλοτήριο. Ετσι επιστρέψαμε πίσω στο κέντρο. Πράγμα που σημαίνει κάτι περισσότερο από το να ορμήξουμε σε μια κονσόλα και να παίξουμε.

Πρώτα πρέπει να εγγραφείτε. Υστερα πηγαίνετε σε μια αίθουσα επιλογής, όπου μπορείτε να διαλέξτε ανάμεσα σε 16 'Mechs. Ακολουθεί η αίθουσα ετοιμασίας όπου γίνεται η πρωταρχική ενημέρωση για να βοηθήσει τους αρχάριους.

Εδώ είναι επίσης και το μέρος όπου τοποθετείστε ανα ομάδες (8 Pods σε κάθε παιχνίδι, 4 άτομα σε κάθε ομάδα), και συμφωνείτε πάνω στα χαρακτηριστικά του "Κόσμου". Κάθε ένα από τα παραπάνω στάδια συνίσταται από 10 λεπτά. Τα σενάρια έχουν πλέον διαλεχτεί. Μπορεί να είναι μέρα, νύχτα ή μισόφως, με την ορατότητα να ποικίλει από το να βλέπετε μέχρι το βάθος του ορίζοντα ως το μηδέν. Προσθέστε την πολύ καλή δυνατότητα να υπάρχει ομίχλη. Ακόμα μερικά λεπτομερή στοιχεία, όπως η επίδραση της θερμότητας πάνω στα μηχανικά ρομπότ μπορούν να συζητηθούν και να συμφωνηθούν (η αύξηση της θερμοκρασίας πρέπει να παρακολουθείται καθώς καταστρέφει τα 'Mechs και υποβαθμίζει τις επιδόσεις τους - δυστυχώς, ό,τιδήποτε κάνετε παράγει θερμότητα). Εκεί ακόμα γίνονται και οι κατατάξεις ώστε να είναι σίγουρο ότι ένας αρχάριος παίκτης δεν θα βρεθεί αντιμέτωπος με κάποιον βετεράνο. Υστερα ακολουθούν τα 10 πιο σημαντικά λεπτά - το παιχνίδι. Πρόσφατη προσθήκη στο gameplay είναι μια δυνατότητα να επιστρέψετε στο παιχνίδι αφού έχετε "πεθάνει". Αντί να έχετε καταστραφεί ολοκληρωτκά και να είσαστε αναγκασμένοι να μείνετε μέσα σε μια καψούλα καθισμένος μέχρι να ξαναρχίσετε, σας δίνεται μια ακόμα ευκαιρία για να γνωρίσετε την δόξα, ή τουλάχιστον να μην ξανακάνετε το ίδιο ανόητο λάθος για δεύτερη φορά. Η καταστροφή σας ενεργοποιεί μια διαδικασία εξόδου ανάγκης. Εκτινάσεστε από το 'Mech, και πετάτε πάνω από την σκηνή της καταστροφής βλέποντάς τα όλα από εκεί πάνω. Υστερα προσγειώνεστε ομαλά και συνεχίζετε το παιχνίδι σε ένα ελαφρώς πιο αδύναμο BattleMech. Εχετε όμως μια ακόμα ευκαιρία.

Το Battletech Center υπάρχει εδώ και έναν χρόνο περίπου, κάνοντας χρυσές δουλειές τις καθημερινές, και θραύση τα Σαββατοκύριακα, με 40000 παιχνίδια να έχουν καταγραφεί μέχρι στιγμής. Η FASA ελπίζει ότι θα διπλασιάσουν την επιτυχία τους σε άλλες πόλεις των ΗΠΑ, και ήδη συζητούν με τους Ιάπωνες για να μεταφέρουν το Battleteck εκεί. Με κόστος πάνω από ένα εκατομμύριο δολλάρια (αυτό σημαίνει 200 εκατομμύρια δραχμές) για να χτιστεί ένα τέτοιο κέντρο και να γεμίσει με τις κάψουλες, τα 8 δολλαρια (1600 δραχμές) για ένα παιχνίδι μοιάζει κάτι παραπάνω από δίκαιο. Ετσι η FASA ελπίζει ότι οι παίκτες θα καταλάβουν την ευκαιρία και θα παίζουν συνέχεια. Στην Ελλάδα αποκλείεται να το δούμε γι'αυτό σας δίνουμε την διεύθυνσή του στην Αμερική: **Battletech Center: Fasa Corporation North Pier 435 East Illinois Street Chicago, Illinois 60611**

Μετάφραση Ν. Κροντηράς

TIP OFF
ΜΕΤΑ ΤΟ KICK OFF

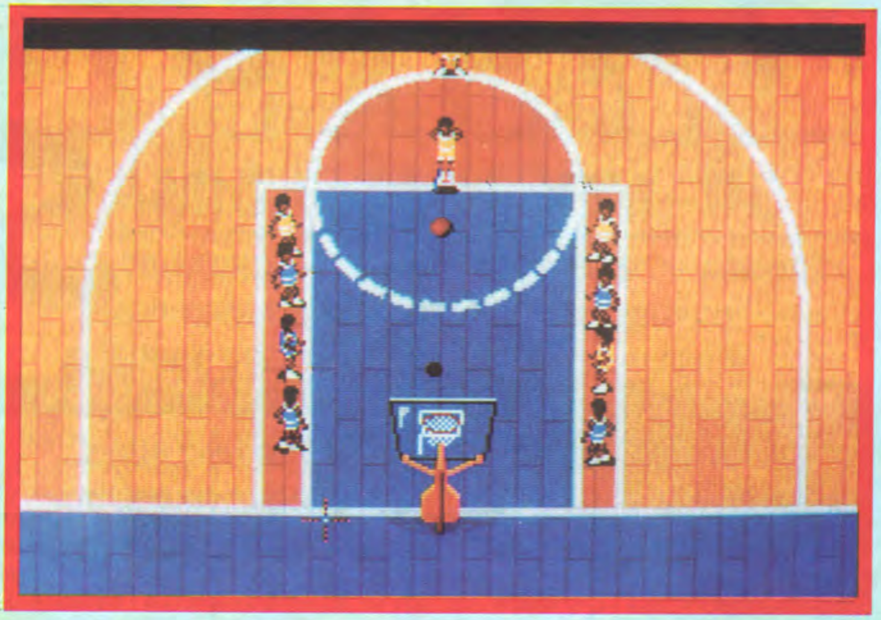
του DEREK DELLA FUENTE

Η Anco είναι μια από τις παλιότερες εταιρίες κατασκευής software σε ολόκληρη την Βρεττανία και ελέγχεται από τον Anil Gupta. Το πρόγραμμα που έφερε την εταιρία να γίνει πασίγνωστη είναι το ακόμα διασημότερο παιχνίδι Kick Off το οποίο με όλους τους διαδόχους του και τις συνοδευτικές data disk μαζί με το Football Manager είναι τα τελειότερα δείγματα εξομοίωσης τόσο του παιχνιδιού δράσης όσο και στρατηγικής. Τώρα όλοι αναρωτιώμαστε ποιό θα είναι το επόμενο θήμα της εταιρίας. Φήμες μέχρι στιγμής κυκλοφορούν γύρω από το Kick Off 3 και αυτή είναι μια πιθανότητα, αλλά έτσι κι αλλιώς δεν θα το δούμε πριν από το '92, αν το δούμε τελικά. Η πολιτική του Anil και των δύο προγραμματιστών του, Dino Dini και Steven Screech, είναι ότι το gameplay σε ένα παιχνίδι προηγείται σε σχέση με ο,τιδήποτε άλλο περιλαμβανομένων και των γραφικών, άρα πώς είναι δυνατόν να ξεπεραστεί ποτέ το Kick Off! Το μέλλον προβλέπεται ρόδινο για την εταιρία. Αυτή την στιγμή ο Dino Dini είναι στην Ιαπωνία (γι'αυτό και δεν καταφέραμε να τον φωτογραφήσουμε) και βοηθάει την μεταφορά του Kick Off στο Super Famicom. Ομως είναι ώρα να μηλήσουμε για την καινούρια μεγάλη κυκλοφορία της εταιρίας που προβλέπεται να είναι το TIP OFF, ένας εξομοιωτής μπάσκετ. Η όλη σύλληψη και ο προγραμματισμός θα είναι μια συνδιασμένη υπόθεση ανάμεσα στον Anil και ο Steve. Μπορεί να μην έχει γίνει γνωστό αλλά το Kick Off ήταν ιδέα του Anil που έχει μεγάλη συμμετοχή σε όλα τα παιχνίδια. Το TIP OFF λοιπόν σχεδιάζεται στην Amiga και θα είναι ακόμα διαθέσιμο στο μηχάνημα της Nintendo αλλά η μεταφορά θα γίνει κεκλεισμένων των θυρών ώστε να μην μπορέσει κανείς να ρίξει έστω και μια κλεφτή ματιά στον θαυμάσιο προγραμματισμό που θα κάνει και αυτό το παιχνίδι έναν υπέροχο αθλητικό εξομοιωτή. Βλέποντας για πρώτη φορά το πρόγραμμα είχα το ίδιο αίσθημα όπως και με το Kick Off ότι τα γραφικά του δεν είναι εντυπωσιακά αλλά αν σκεφτείτε όλα εκείνα τα στοιχεία που πάρθηκαν υπόψιν κατά την δημιουργία του, τα γραφικά δεν θα έχουν και τόση σημασία. Η Anco περιφανεύεται για την εθιστικότητα και την "ικανότητα παιχνιδιου" των προϊόντων της και κάπως δίκαια πιστεύει ότι το να βελτιώσει υπερβολικά τα γραφικά θα κατέληγε εις βάρος του παιχνιδιού. Το TIP OFF θα ξεπεράσει το Kick Off καθώς σαν παιχνίδι προσφέρει περισσότερα από το κλώτσημα μιας μπάλλας, ενώ το ελάχιστο των χαρακτηριστικών του είναι εντυπωσιακό, όπως εντυπωσιακό είναι και το animation και τα sprites είναι ελαφρώς μεγαλύτερα από εκείνα του Kick Off. Η δράση εδώ βλέπεται από 45 μοίρες ενώ στο Kick Off είχαμε οπτική γωνία των 30. Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα θα βρεθείτε μπροστά σε μια οθόνη επιλογών απ'όπου μπορείτε να περάσετε σε πολλά modes. Το κύριο σημείο του παιχνιδιού είναι να μάθετε τις πολλές κινήσεις, κανονισμούς και "κόλπα" που έχει το μπάσκετ, και ποιός καλύτερος τρόπος για να γίνει αυτό από την επιλογή "practice skills" όπου θα





κάνετε μια πρακτική εξάσκηση τριπλάρωντας την μπάλλα, προσπαθώντας να βάλετε καλάθι, δίνοντας πάσες ή απλώς τρέχοντας στο γήπεδο. Μεγαλύτερη έμφαση και προσπάθεια δόθηκε στην απόκριση και χειρισμό του joystick καθώς ήταν ο πρώτος και σημαντικότερος παράγοντας του προγράμματος και ο χειρισμός του παίκτη είναι απόλαυση αλλά όπως και στο Kick Off το να κάνετε έναν πετυχημένο μεγάλο συνδιασμό κινήσεων εξαρτάται από το πόσο καλός είναι ο άνθρωπος παίκτης. Το να δώσετε ατομικά χαρακτηριστικά στον κάθε παίκτη μπορεί να γίνει στην αρχή αλλά σας συμβουλεύουμε να παραμείνετε στους προκαθορισμένους παίκτες. Μπορείτε να εξισώνετε τις ικανότητές σας με αυτές του αντιπάλου σας ή να ελέγχετε έναν μόνο παίκτη από την ομάδα σας και τους υπόλοιπους όπως και τον αντίπαλο ο υπολογιστής. Το ωραίο σε αυτή την δυνατότητα είναι ότι μπορεί να είσαστε πολύ καλός στο σκοράρισμα, στις πάσσες ή στην άμυνα και έτσι μπορείτε να διαλέξετε τον κατάλληλο παίκτη και να αφησετε τους υπόλοιπους ώστε να συγκεντρωθείτε στο καλυτερό σας σημείο και το αντίθετο. Μπορείτε φυσικά να ελέγχετε όλους τους παίκτες ξεχωριστά ή να επιλέξετε να ελέγχετε εκείνο τον παίκτη που βρίσκεται πιο κοντά στην μπάλλα. Ενά από τα ενοχλητικότερα στοιχεία των άλλων παιχνιδιών μπάσκετ είναι ότι οι υπόλοιποι παίκτες τρέχουν άσκοπα μέσα στο γήπεδο, αλλά ευτυχώς αυτό δεν συμβαίνει στο TIP OFF καθώς περιέχει μιαν υψηλού επιπέδου τεχνιτή ευφυία. Οταν παίζετε ενάντια στον υπολογιστή, αυτός θα μάθει σύντομα το ισχυρότερο και πιο αδύνατο σημείο σας και δεν θα ξεγελιέται. Αν, παραδείγματος χάριν, στέκεστε με την μπάλλα και πηδήξετε, ένας αντίπαλος παίκτης θα κάνει το ίδιο για να αμυνθεί αλλά αν χρησιμοποιήσετε αυτή την τακτική απλώς σαν στρατηγική κίνηση και όταν πηδάτε δεν δίνετε την μπάλλα, ο υπολογιστής θα εξετάσει την πιθανότητα να περάσετε την μπάλλα και δεν θα ανταποκρίνεται πάντα σε μια κίνηση προσποίησης. Οι παράμετροι για επιλογές και διορθώσεις είναι ατέλειωτες, όπως και η δημιουργία ενός πρωταθλήματος ή αγώνα, η δημιουργία και ο σχεδιασμός των δικών σας τακτικών και στρατηγικής του παιχνιδιού πρωτού μπείτε στον αγώνα όπου μπορείτε να αναθέσετε σε μεμονωμένους παίκτες να μαρκάρουν τους αντιπάλους ή ακόμα να αναζητούν για ειδικές κινήσεις μέσα στην ρακέτα! Οσο περισσότερο παίζετε το παιχνίδι τόσο περισσότερο θα εντυπωσιάζεστε και θα βυθίζεστε μέσα στα πάμπολλα στοιχεία του. Το βασικότερο είναι ότι εξαρτάται από τον άνθρωπο παίκτη πράγμα που το κάνει στιγμιαία εθιστικό ενώ ο υπολογιστής προσαρμόζει τον τρόπο παιχνιδιού του ανάλογα. Τα στοιχεία στρατηγικής και η πολυπλοκότητα του προγράμματος γίνεται ευκολότερα κατανοητά αφού έχετε μάθει τους κανόνες και τις 16 κινήσεις του joystick. Ολόκληρο το παιχνίδι βλέπεται από την ίδια οπτική γωνία εκτός από τα πετυχημένα καλάθια που μεγενθύνονται και καταλαμβάνουν ολόκληρη την οθόνη. Το scrolling είναι κάθετο και εξαιρετικά ομαλό και δεν φαίνεται ολόκληρος ο αγωνιστικός χώρος στην οθόνη. Γύρω του υπάρχει ένα θερμό κοινό που υποστηρίζει την ομάδα του. Δύο παράθυρα στο κάτω μέρος της οθόνης δείχνουν τις εκφράσεις των προσώπων των δύο προπονητών. Ξεχάστε τα γραφικά και απολαύστε το παιχνίδι. Ελπίζουμε ότι θα έχει κυκλοφορήσει περίπου τον Νοέμβριο αλλά παρόλο που δείχνει σχεδόν έτοιμο αυτή τη στιγμή μας προειδοποίησαν για συνεχείς βελτιώσεις που γίνονται και θέλουν χωρίς την πίεση κάποιας ημερομηνίας να κάνουν το πρόγραμμα τόσο εθιστικό και ανθεκτικό στον χρόνο που να συναγωνίζεται το Kick Off.





Μετάφραση Ν. Κροντηράς

SOFTWARE

ATARI ST

WARZONE
ENGLAND
SHADOW DANCER
BILLIARD SIMULATOR 2
BIG BUSSINES
CYBERCON 3
LORDS OF CHAOS
CRYSTALS OF ARBOREA
WONDERLAND
AWESOME
HIL STREET BLUES
SUPER SOCCER CHALL.
MOONSHINE RACERS
SUPER CARS 2
BRAT
CHUCK ROCK
LEMMINGS
SUPER SWEEK
BLAZING THUNDER
Z–OUT
PREHISTORIK
TERMINATOR 2
R– TYPE 2
ELF

AMIGA

CADAVER 2
THUNDERHAWK
ALIEREDE DESTINY
STRATEGO
ZONE WARRIOR
RAILROAD TYCOON
BATTLE CHESS 2
CASTLE MASTER 2
DARKMAN
MONSTER BUSSINES
FUTURE COMBAT 2
THE SIMPSONS
FRENETIC
R.B.I. BASEBALL 2
ENGLAND
CENTURION
BILLIARD SIMULATION 2
LIFE AND DEATH
MAURITI ISLAND
TERMINATOR 2
BEAST BUSTERS
SONIC
R–TYPE 2
WING COMMANDER
ELF
RISE OF THE DRAGON

IBM–PC

KRYSTALS OF ARBOREA
SUBUTEO
LEMMINGS
ARACHNOPHOBIA
LIFE AND DEATH 2
OPERATION STEALTH
BACK TO THE FUTURE 3
FORGOTEN WORLDS
DINO WARS
CASTLE MASTER 2
3D POOL
KING'S QUEST (NEW)
BRUCE LEE LIVES
BATTLE CHESS 2
WRATH OF THE DEMON
FALCON 3
TRUMP CASTLE 2
N.F.L. PRO FOOTBALL
KENZI
MAC ARTHUR'S WAR
MASTER BLAZER
GUNSHIP 2000
F–14 TOMCAT
LEISURE SUIT LARRY 5
HUNDER
FLAG.

ST. PROPO VERSION 3.0

PROBABLY THE MOST POWERFULL PROPO FOR ST WORKS WITH ALL ATARI ST (MONO OR COLOUR) ΠΛΗΘΟΣ - ΒΑΡΟΣ - ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ 0 ΤΡΙΑΔΕΣ - ΤΕΤΡΑΔΕΣ ΣΥΝΕΧΌΜΕΝΑ - ΠΡΩΤΑ - ΔΕΥΤΕΡΑ - ΤΡΙΤΑ - ΕΝΑΛΑΓΕΣ ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ - ΜΟΝΑ ΖΥΓΑ - ΔΙΑΛΟΓΗ ΕΠΙΤΥΧΙΩΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΤΗΛΩΝ ΣΕ ΤΡΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΔΕΛΤΙΑ (ΑΠΛΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΝΕΟ ΔΕΛΤΙΟ) ΔΥΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ ΑΚΟΜΑΤΑΥΤΤΟΧΡΟΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΥΡΙΩΣ ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

ΖΗΤΗΣΤΕ ΜΑΣ ΔΩΡΕΑΝ DEMO ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΤΙΜΗ 9000 ΔΡΧ. UPDATE 5000 ΔΡΧ.

ΟΙ ΚΑΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ST-PROPO 2 ΠΟΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΓΙΑ UPDATE ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΝΤΑΙ ΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

THOMAS SOFT

TS

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ, 106–82, ΤΗΛ./FAX 36.15.362

ΤΟΥ DEREK DELA FUENTE

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ DAVID JONES ΜΕΤΑ ΤΑ LEMMINGS ΤΟ HIRED GUNS

Η ΠΙΟ ΓΝΩΣΤΗ ΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

- Εχουμε ακούσει πάρα πολλές φήμες πάνω στο πώς έγινε η αρχική σύλληψη των Lemmings, θα θέλαμε από σένα να μας πεις την πραγματικότητα. Ποιανού ιδέα ήταν και πώς δημιουργήθηκε;

- Η ιδέα ήρθε από μια μικρή ρουτίνα animation που δημιούργησε ένας από τους προγραμματιστές μας. Ηταν ένας λόφος με ένα κανόνι πάνω του. Μερικά ανθρωπάκια περπατούσαν προς το κανόνι και αυτό τα ανατίναζε. Από αυτό το απλό animation μου γεννήθηκε η ιδέα για το παιχνίδι.

- Σε εξέπληξε η αντίδραση που δημιούργησε και πίστευες ποτέ ότι ένα παιχνιδι υπολογιστή θα γνωριζε τέτοια προσοχή από τα μέσα ενημέρωσης;

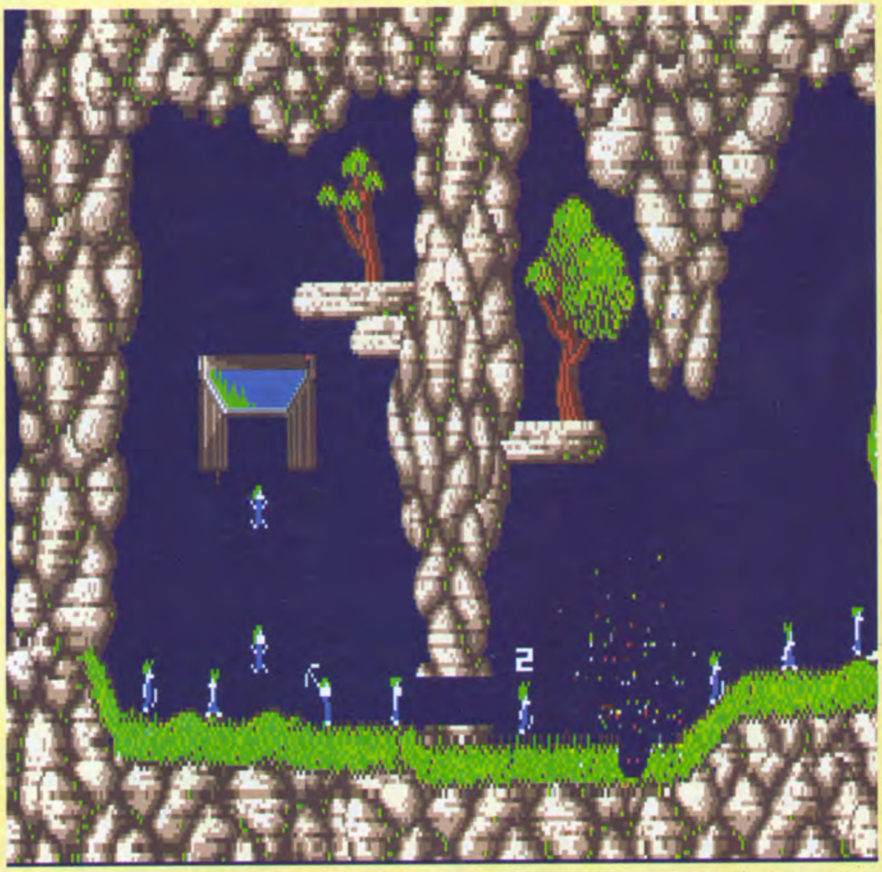
- Οταν κατασκεύαζα το παιχνίδι, είχα την αίσθηση ότι θα μπορούσε να γίνει φοβερή επιτυχία. Ανυσυχούσα πάντως γιατί ήταν πολύ απλό. Αν και είχα την εντύπωση ότι θα γινόταν μεγάλυ επιτυχία, ποτέ δεν φανταζόμουν ότι θα γινόταν τοσο πετυχημένο.

- Ποιοί πιστεύει είναι οι λόγοι που το Lemmings έγινε τόσο πετυχημένο;

-Είναι πρωτότυπο, είναι εύκολο να το καταλάβεις και σαν παιχνίδι έχει πολυ πλάκα.

- Οταν παρουσίασες το παιχνίδι στην Psygnosis ποιά ήταν η αντίδραση της;

- Δεν παρουσιάσαμε το παιχνιδι μέχρι που είχαμε 10 επίπεδα έτοιμα. Επειδή δεν ήταν το συνηθισμένο τους είδος παιχνιδιού, περιμέναμε μέχρι εκείνο το σημειο. Φάνηκε ότι τους άρεσε ευθύς εξ αρχής! Ακόμα άνθρωποι που δεν διασκέδαζαν παίζοντας παιχνίδια την "έβρησκαν με τα Lemmings".

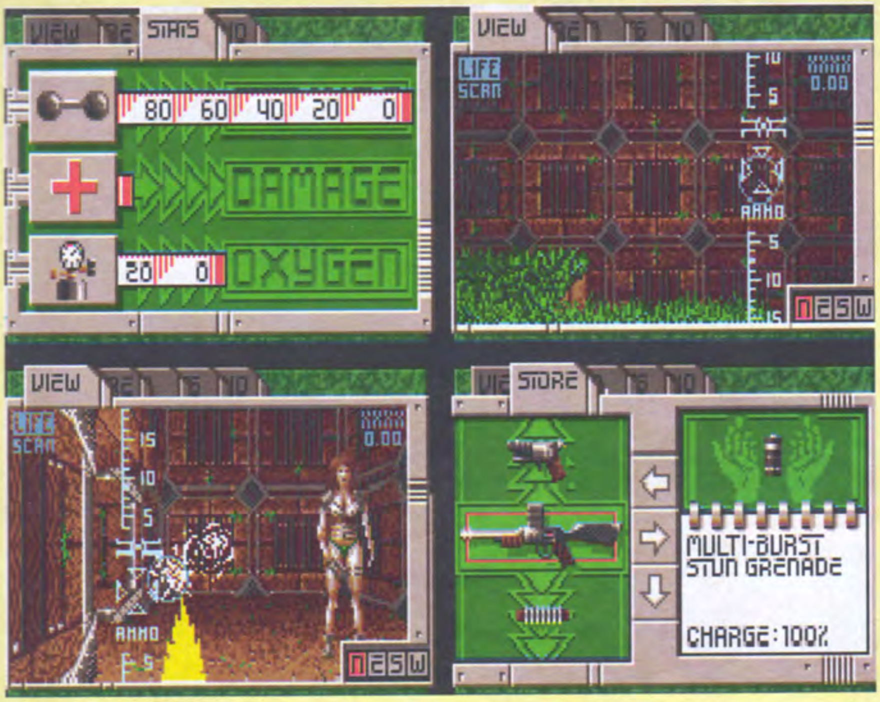


- Το παιχνίδι θα εμφανιστεί σε όλες σχεδόν τις κοσόλες, ποια θεωρείς καλύτερη και σε ποια πιστεύεις ότι θα δυσκολευτείτε περισσότερο;

- Εμείς δεν θα μεταφέρουμε καθόλου κωδικα σε κονσόλες. Αυτό είναι κάτι που γίνεται από άλλες προγραμματιστικές ομάδες, κυρίως στην Ιαπωνία. Η μόνη δυσκολία που υπάρχει στην μεταφορά στις κονσόλες είναι η έλλειψη mouse (είναι δύσκολο να παίξεις με joypad) και ο περιορισμένος αριθμός από sprites που μπορεί μια κονσόλα να εμφανίσει ταυτόχρονα στην οθόνη. Θα αντιμετωπίσουν προβλήματα στην προσπάθεια να εμφανίσουν 100+ Lemmings.

- Θα εμφανιστεί στο GameBoy, στο Game Gear της SEGA;

- Στο Gameboy, ναι. Για το Game Gear δεν είμαι τόσο σίγουρος. Δεν μπορώ να περιμένω την ώρα που θα παίξω την έκδοση στο GameBoy.



- Πιστεύεις ότι θα μπορέσετε να επιτύχετε ξανά την επιτυχία που γνώρισαν τα Lemmings με μια εντελώς νέο σε σύλληψη παιχνίδι;

- Θα είναι πράγματι πολύ δύσκολο να δημιουργήσουμε κάτι με την ίδια απήχηση αλλά και πρωτοτυπία.
Εχουμε φυσικά εξαιρετικούς προγραμματιστές, και είμαι σθγουρος ότι εν καιρώ θα ξαναφτιάξουμε αυτό το κάτι που θα διαφέρει. Ελπίζουμε ότι θα κάνουμε το Lemmings 2 ακόμα καλύτερο.

- Μπορείς να δώσεις στους αναγνώστες μια σύντομη περιγραφή του Data disk και του Editor για τα Lemmings;

- Το Data disk θα περιλαμβάνει περισσότερα επίπεδα, με εντελώς νέα γραφικά.
Θα υπάρχουν μερικά πάρα πολύ δύσκολα επίπεδα για εκείνους που ολοκλήρωσαν τα πρώτα. Ο editor (construction kit) θα επιτρέπει στον χρηστη να σχεδιάζει τα δικά του επίπεδα, ακριβώς όπως εμείς κάνουμε όταν φτιάχνουμε το παιχνίδι.

- Η επιτυχία που είχαν τα Lemmings πόσο άλλαξε την ζωή σου;

- Μας δώθηκε η ευκαιρία να διπλασιάσουμε το προσωπικό μας χάρη στα Lemmings.
Ακόμα μπορέσαμε να επενδύσουμε σε περισσότερα εξαρτήματα, πράγμα που μας δίνει μεγαλύτερη προγραμματιστική δύναμη.
Πάνω απ'όλα όμως μας έδειξε την διαφορά ανάμεσα στην έκδοση ενός μέτριου, συνηθισμένου παιχνιδιού και στο ξόδεμα περισσότερου χρόνου και προσπάθειας στην δημιουργία αυτού του κάτι εξαιρετικού.

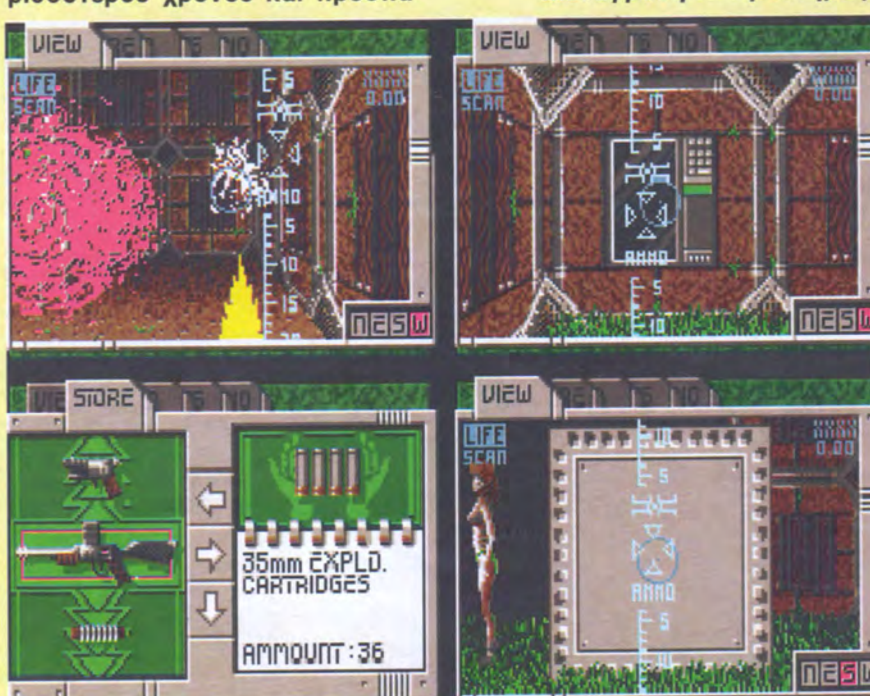
- Το επόμενο παιχνίδι σας ονομάζεται Hired Guns

- Θα ήθελες να αποκαλύψεις μερικές λεπτομέριες πάνω σ'αυτό το παιχνίδι; Αυτό είναι ένα παιχνίδι για 1-4 παίκτες. Τα παιχνίδια με πολλούς παίκτες είναι γενικά πιο διασκεδαστικά από το να παίζεις μόνος σου, έτσι αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε, ελπίζουμε το καλύτερο, παιχνίδι για πολλούς παίκτες που έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής. Είναι τοποθετημένο μέσα σε κάποια κτίρια που ελεύθερα μπορείτε να διαλέξετε αν θα είναι φουτουριστικά ή μεσαιωνικά. Ο κάθε παίκτης έχει και μια αποστολή. Μπορεί να είναι τέτοιας φύσεως ωστε να ασχολείστε μόνος σας, ή να πρέπει να οργανωθείτε με συνέταιρο. Οι υπόλοιποι παίκτες περιπλανούνται επισης στο κτίριο, και θα κάνουν τα πάντα για να τελειώσουν την αποστολή πριν από σας, ενώ παγίδες μπορεί να παραμονεύουν σε καθε σας βήμα...

- Εχεις τίποτα λεφτά να μου δώσεις;;;

- Εεεε(!!;;;!!!), Οχι!

Μετάφραση Ν. Κροντηράς



ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

GODFATHER

Η U.S Gold φέρνει μαζί όχι μόνο 1, ούτε 2 αλλά 3 καταπληκτικά φιλμ σε ένα εντυπωσιακό προϊόν... Το Godfather που στα Ελληνικά μεταφράζεται στο πασίγνωστο... "ο Νονός". Βασισμένο στο original επιτυχημένο σενάριο του Mario Puzo, ο σκηνοθέτης Francis Ford Coppola έκανε την φαντασία μύθο, με μια από τις πιο πετυχημένες τριλογίες στην ιστορια του κινηματογράφου. Η U.S Gold έχει συμπεριλάβει σκηνές και από τα τρία φιλμ ώστε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι δράσης το οποίο περιέχει όλη την ατμόσφαιρα, ένταση και ασταμάτητητη δράση της αυτοκρατορίας των Corleone η οποία προσπαθεί να διατηρήσει την δυναμή της... Η Creative Materials σχεδιάζει το παιχνίδι αυτό, και οι αρχικές διαβουλεύσεις με την US Gold άρχισαν τον περασμένο Νοέμβριο, με την Creative Materials να υποβάλει μερικά απλά σχεδιαγράμματα των χαρακτηριστικών και μερικά δείγματα των επιπέδων. Από την στιγμή που αυτά εγκρίθηκαν, ο σχεδιασμός ενός πλήρους παιχνιδιού και τα χαρακτηριστικά του, που γεμίζουν πάνω απο 60 σελίδες, δημιουργήθηκαν. Το δυσκολότερο ήταν να εξασφαλιστεί ότι ένα μοναδικό στυλ προσέγγισης θα είχε δοθεί σε ολόκληρο το παιχνίδι, έτσι η Creative Materials επέμεινε ότι έπρεπε να γίνουν πρώτα καλλιτεχνικά σκίτσα πριν αρχίσουν να δουλεύουν πάνω στα γραφικά του υπολογιστή. Αυτά είναι και τα σκίτσα που βλέπετε στις σελίδες μας αφού τα έχουμε σχεδόν όλα στην κατοχή μας! Ακόμα έπρεπε να δουλέψουν σκληρά πάνω στον καθορισμό και σχεδιασμό της παλέττας έτσι ώστε να μην χρειάζεται κάθε φορά που αλλάζετε επίπεδο να χαλάει και το στυλ του παιχνιδιού, ή να χτυπούν άσχημα εκείνα τα sprites που επαναλαμβάνονται διαρκώς. Η δουλειά αυτή έγινε ευκολότερη από την στιγμή που το πρώτο επίπεδο, στημένο στην Νέα Υόρκη του 1940, σχεδιάστηκε, καθώς αυτό, περισσότερο ή λιγότερο, έθεσε τους γενικούς κανόνες για τα υπόλοιπα επίπεδα. Τα γραφικά δημιουργήθηκαν στην Amiga και το PC με 32 χρώματα, και περάστηκαν στον ST με 16 χρώματα. Ολων των ειδών οι μηχανές που διαθέτουν extra μνήμη θα υποστηρίζουν βελτιωμένα γραφικά. Το τελικό προϊόν θα κυκλοφορήσει με εναν μεγαλύτερο του συνηθισμένου αριθμό δισκετών, και η Creative Materials έκανε μερικές πολύ ισχυρές συμπιέσεις δεδομένων για να αποφύγει να παράξει το πρώτο 50 δισκετών game! Το σενάριο του παιχνιδιού έχει ως εξής:



ΕΠΙΠΕΔΟ 1 1940's New York

Ο παίκτης βρίσκεται σε κάποιο δρομάκι της Νέας Υόρκης. Ο χώρος είναι μεγέθους έξη bitmap οθονών, περιλαμβάνοντας αυλές, μαγαζιά και μια μίξη από κτίρια στο background: είναι μια συνηθισμένη γειτονιά. Η οθόνη σκρολλάρει προς τα αριστερά και τα δεξιά ανάλογα με την κίνηση του ήρωα.

BAR

Μόλις ανακαλύπτετε ότι ο παικτης μπορεί να μπει στο bar, ένα καινούριο υποεπίπεδο ανακαλύπτεται. Είναι ένα εγκαταλελημένο μέρος με στιβαγμένες καρέκλες και τραπέζια, έναν τηλεφωνικό θάλαμο, ένα juke box, ένα μονόχειρα ληστή κτλ. Από ένα τσιγάρο μέσα σε ένα τασάκι στον πάγκο ανεβαίνει καπνός. Αυτό σημαίνει ότι δεν είστε μόνος...

Barber Shop

Μπορείτε να μπείτε όμως και στο κουρείο, δηλαδή στο δεύτερο υποεπίπεδο. Τα φώτα είναι σβυστά αλλά μπορείτε να τα ανάψετε με τον διακόπτη. Ο χώρος μοιάζει άδειος με τις καρέκλες να κοιτούν προς εσάς, ενώ μπορείτε να δείτε ακόμα σκαμνιά, σκούπες, κουβάδες κτλ.
Είναι το σήμα για δράση...!

ΕΠΙΠΕΔΟ 2 1950

Ο παίκτης φτάνει στο Las Vegas σε έναν κατάφωτο δρόμο. Πάραπολλά και φωτεινά φώτα δίνει την ψευδαίσθηση ότι η σκηνή είναι γυρισμένη την ημέρα. Εκτός από τα καζίνο υπάρχουν καταστήματα, εστιατώρια κτλ. Ο παίκτης θα γίνει μάρτυρας μιας βόμβας που εκρυγνηται στο καζίνο και τους βομβιστές να διαφεύγουν, όπου και η δράση αρχίζει...

Casino

Μπαίνετε στο καζίνο μέσα από δύο κρυστάλυνες πόρτες αφού ελεγχθεί το εισητήριό σας. Αυτή η τοποθεσία σκρολλάρει από δεξιά προς τα αριστερά με συνολικό μέγεθος 2 οθονών. Το βασικό στοιχείο μέσα στο καζίνο είναι οι ρουλέτες, τα τραπέζια μα black Jack, ζάρια κτλ.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3 1960

Ο χώρος αυτού του επιπέδου είναι η Αβάνα, καθώς η Κούβα γνωρίζει εξεγέρσεις και επανάσταση, ενώ εσείς περιτριγυρίζεστε από κοκοφοίνικες, άθλιες πόλεις και πούρα. Θα συναντήσετε επαναστάτες και αναρχικούς που εγγυώνται πρώτης τάξης δράση.

Hyman Roth's Villa

Περάστε δύο φρουρούς εισόδου και θα καταφέρετε να μπείτε σε αυτό το υποεπίπεδο. Ετσι θα βρεθείτε στο εωτερικό του μεγάλου αυτού σπιτιού μέσα σε ένα τεράστιο δωμάτιο/σπουδαστήριο. Αυτό το μέρος έχει μήκος 2 οθονών. Είναι πολύ πλούσια επιπλωμένο περιλαμβάνοντας πιάνο, γραφείο, βιβλιοθήκη κτλ.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4 1970

Εδώ τα πράγματα διαδραμματίζονται στο Miami κοντά σε έναν καταρράκτη, με το background να περιλαμβάνει γιώτ και άλλα σκάφη στην αποβάθρα. Προχωρώντας θα συναντήσετε τους κακούς του επιπέδου.

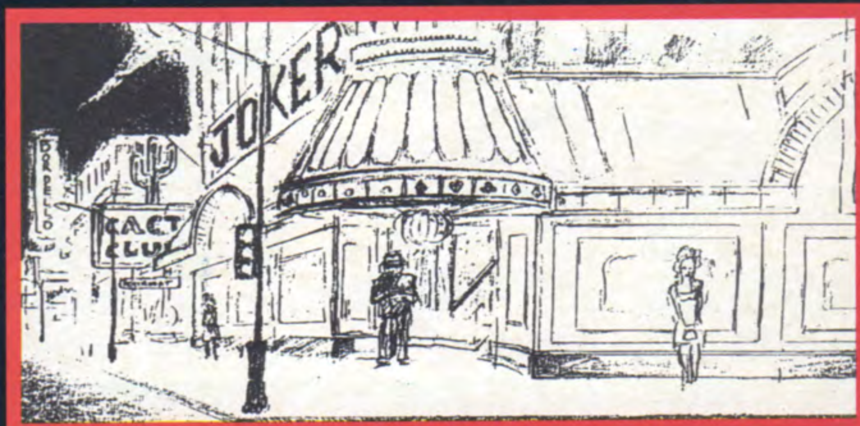
Motor Launch

Στο υποεπίπεδο αυτό κινείστε σε ένα γιωτ, ένα παιχνίδι των πλουσίων που παίζεται με λεφτά από τα ναρκωτικά. Τοποθεσίες περιλαμβάνουν το κατάστρωμα, κρρβατοκάμαρες, διαδρόμους... Είναι μια 2*2 οθόνες περιοχή με ομαλό scrolling από την μία καμπίνα στην άλλη. Αυτό το μέρος είναι η αρχή μιας καταδίωξης. Σε κάθε καμπίνα που μπαίνετε βλέπετε τους αντιπάλους σας να το σκάνε από διαφορετικό μέρος που πρέπει να ακολουθήσετε. Το να καταστρέψετε μερικά πολυτελή επιπλα ή αντικείμενα θα σας χαρίσει bonus βαθμούς. Ακολουθώντας τους κακοποιούς, ο παίκτης θα βρεθεί να τρέχει πάνω στα καταστρώματα των αραγμενων πλοίων. Κάθε φορά που ο παίκτης πηδάει σε ένα σκάφος αυτό σκαμπάζει κάνοντας πολύ δύσκολο το ακριβές σημάδι. Αν κατά λάθος πέσετε στο νερό φορώντας σωσίβιο δεν χάνετε ενέργεια. Υπάρχουν και άλλα επίπεδα για τα οποία δεν καταφέραμε ακόμα να έχουμε επιβεβαιωμένες πληροφορίες, αλλά θα είναι εξίσου ατμοσφαιρικά και λεπτομερή γραφικώς, με εξίσου ενθουσιώδες gameplay. Σε όλο το παιχνίδι πάντως έχουμε χρήση ψηφιοποιημένων (digitised) ηχητικών εφφέ, bitmap γραφικά με πολλά χρώματα και εκπληκτικό ρεαλισμό, ενδιάμεσες σκηνές, arcade δράση με ανάγκη για γρήγορες αποφάσεις και πολλά ακόμα εντυπωσιακά τεχνικά στοιχεία τόσο στα γραφικά, τον ήχο αλλά και τον χειρισμό. Θα κυκλοφορήσει σύντομα σε Amiga, ST και PC (υποστηρίζοντας γραφικά EGA και VGA και κάρτες μουσικής Ad Lib και Roland)









Εδώ βλέπουμε μερικά σκίτσα από τα σκηνικά


METAL
MUTANT
• ATARI ST, STE
Couleur et Monochrome
• AMIGA
• IBM PC et Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES
Silmarils
DELTA

GAME REVIEWS

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΚΡΙΣΗΣ

Εδώ κι ένα χρόνο τα παιχνίδια έγιναν επιτέλους original. Ηταν καιρός για μια αντικειμενική γνώμη, ένα review που χωρίς φόβο ή πάθος να λέει την αλήθεια. Οπως καταλαβαίνετε δεν είναι τυχαίο ότι το USER εμφανίζεται ακριβώς αυτή τη στιγμή! Με ελάχιστο όριο gaming τις 10 ώρες, πώς βαθμολογούν οι άνθρωποί μας;

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ο σημαντικότερος παράγοντας στην κρίση ενός παιχνιδιού, καθώς υπολογίζει ταυτόχρονα τις δυνατότητες του μηχανήματος και του προγράμματος. Οταν βαθμολογούμε εξετάζουμε προσεκτικά το μέγεθος της οθόνης μέσα στο οποίο διεξάγεται η δράση, την ανάλυση που βλέπουμε, την ποσότητα των χρωμάτων, όλα ανάλογα με το μηχάνημα, σε συνδιασμό με την ταχύτητά του. Το 50% της βαθμολογίας εδώ αφορά τα sprites και το μεγεθός τους. Αν και υπάρχουν αρκετές διαφορετικές κατηγορίες γραφικών (vector, raytraced, fractals, bitmap κτλ) μας ενδιαφέρει περισσότερο το πόσο καλό φαίνεται οπτικά το πρόγραμμα. Πιστεύουμε ακόμα ότι το BEAST στην Amiga είναι τέλειο. Ισως σας φανεί περίεργο αλλά η κίνηση είναι το χαρακτηριστικό εκείνο που κάνει τα παιχνίδια πιο αληθινά και όχι τα γραφικά! Ετσι τα μεγάλα ηλεκτρονικά που έχουν συχνά γραφικά κατώτερα από μίας Amiga, υπερτερούν εξαιτίας των Mbytes από animation. Αυτό μετριέται τεχνικά σε frames ενώ ελέγχεται και το μέγεθος του sprite που κινείται. Το πόσα αντικείμενα υπάρχουν στο χώρο και πόσο ομαλά κινούνται είναι σημαντικό, μαζί με τα επίπεδα scrolling. Εχετε δει το τελευταίο level του Z-OUT;



ΗΧΟΣ

Χμ, φυσικά η ποιότητα και ποσότητα της μουσικής θεωρείται βασικός παράγοντας στην βαθμολογία μας αλλά τα ηχητικά εφφέ είναι ακόμα πιο σημαντικά. Οποτε είναι δυνατόν ελέγχουμε τα ποσά μνήμης που έχουν αφιερωθεί στον ήχο ενώ το καθαρό sampling μπορεί να δώσει μια εξαιρετική βαθμολογία, όπως και η χρήση εξειδικευμένης κάρτας. Ποικιλία ήχων και μουσικών θεμάτων δίνουν τις μεγαλύτερες βαθμολογίες. Για μας ήταν εντυπωσιακός ο ήχος του Loom στο είδος του, αλλά και η μουσική του Impossamole.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα παιχνίδια δεν είναι demos. Ετσι βαθμολογούμε αυστηρά εκείνα τα προγράμματα που δεν δίνουν στον παίκτη την ευκαιρία να δείξει την αξία του και τις ικανότητές του. Οσο καλύτερο είναι το gameplay και όσο περισσότερα μέσα χειρισμού σας δίνει τόσο καλύτερα, ενώ ελέγχουμε τα μενού για ταχύτητα επιλογών όσο και πιστότητα, μαζί και τον χρόνο φορτώματος. Η δυνατότητα Installation και χρήσης πολλών drives βαθμολογείται ανάλογα, όπως και τα pull down menus. Είναι φυσικό ότι τα shoot'em ups συγκεντρώνουν λόγο της απλότητάς τους μεγάλους βαθμούς εδώ. Η πλοκή, η εθιστικότητα και αμεσότητα ενός παιχνιδιού βαθμολογούνται στον χειρισμό και τα adventures συχνά κερδίζουν εδώ τους μεγαλύτερους βαθμούς. Η ύπαρξη ανεξάρτητων χαρακτήρων, πολλών επιπέδων, έξυπνων puzzles ή τεχνασμάτων λαμβάνονται υπόψιν. Μεγάλο ρόλο παίζει η πρωτοτυπία και το χιούμορ αλλά μόνο ένα-δύο παιχνίδια το χρόνο μπορούν να συνδιάζουν και αυτά τα στοιχεία. Ο ρεαλισμός επιδοτείται ανάλογα ενώ στα simulations μεγάλο μέρος του βαθμού πηγάζει από την πειστότητα της εξομοίωσης. ELITE, MIDWINTER 2, ULTIMA, SIM EARTH, αγγίζουν το 100.

ΑΝΤΟΧΗ



ΑΝΤΟΧΗ

Ενα καλό παιχνίδι πρέπει απαραίτητα να έχει μεγάλη αντοχή, όχι μόνο να μην γίνεται βαρετό αλλά να προκαλεί να παίξεις ακόμα και μετά από μήνες. Το Pirates ήταν ένα τέτοιο game.

USER HIT

Πολλά Reviews θα ήθελαν να πάρουν το user hit.
Αλλά είναι πολύ δύσκολο και πρέπει να είναι τα καλύτερα σε γραφικά ήχο, χερισμό και πλοκή στο είδος τους

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι ποτέ το άθροισμα των προηγουμένων. Και αυτό γιατί υπάρχουν πολλές σχολές βαθμολόγησης. Οι Βρεττανοί για παράδειγμα θεωρούν το gameplay σαν βασικότερο κριτήριο και όχι τα γραφικά. Εμείς αν και είμαστε στο 50-50 βαθμολογώντας κυρίως γραφικά και χειρισμό. Ομως είναι ώρα να γυρίσετε σελίδα και να κρίνετε μόνοι σας...

MIDWINTER II

του Ν. Κροντηρά

FLAMES OF FREEDOM



Από αριστερά προς τα δεξιά στα icons βλέπετε: τον χάρτη του παιχνιδιού, τον σκοπό της αποστολής σας, την κατάστασή σας, τα μεταφορικάμέσα με τα οποία μπορείτε να ξεκινήσετε. Τα όπλα που μπορείτε να πάρετε στην αρχή μαζί σας και είναι κυρίως χειρός. Οι επαφές που μπορείτε να κάνετε με την έναρξη του παιχνιδιού. Σε αυτό το βιβλιαράκι υπάρχουν όλες εκείνες οι πληροφορίες που χρειάζονται για να ξεκινήσετε μια αποστολή, όπως εχθρικές και φιλικές θέσεις.

Μετά την μερική καταστροφή του κόσμου του Midwinter από την άνοδο της στάθμης της θάλασσας, δημιουργήθηκε η Ατλαντική Συμμαχία, ένας ειρηνικός συνδιασμός του εναπομείναντος κόσμου του Midwinter και των χωρών της Verde. Με τον τελικό καταποντισμό του Midwinter τα 42 νησιά που απέμειναν πήραν το όνομα Agora και τώρα ετοιμάζονται να αντιμετωπίσουν την ύστατη πρόκληση για να εξασφαλίσετε την ελευθερία τους. Βρισκόμαστε στον ανατολικό Ατλαντικό και από τα βάθη της Αφρικής έρχονται ανησυχητικά μυνήματα για την αυτοκρατωρία Saharan που θέλει να καταπιεί τα 42 νησιά της Ομοσπονδίας. Εσείς πρέπει να μετατρέψετε κάθε ένα από τα νησιά σε προπύργιο αντίστασης ενάντια στην Saharan Empire, έτσι ώστε όταν φτάσει η στιγμή της τελικής επίθεσης να βρει την ισχυρότερη δυνατή αντίσταση.

ΤΙΤΛΟΣ	MIDWINTER 2
HOUSE	MICROPROS
FORMAT	ST, AMIGA, PC
ΤΙΜΗ	5.900
TEST	ST

FLAMES OF FREEDOM – ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο χώρος πάνω στον οποίο κινείστε είναι περίπου οκτώ φορές μεγαλύτερος από εκείνον του πρώτου καταπληκτικού Midwinter. Πάνω από ένα εκατομμύριο τετραγωνικών μιλίων (!!!!!!!) λεπτομερέστατα χαρτογραφημένου χώρου σας περιμένει για να κινηθείτε πάνω του, ή να ζουμάρετε. Ολα είναι κατασκευασμένα σε γρήγορα 3D γραφικά, πολύ ανώτερα από

εκείνα του πρώτου μέρους αλλά οι χάρτες χρησιμοποιούν την τεχνική των fractals. Ο προγραμματισμός που έχει γίνει είναι καταπληκτικός και υπάρχουν ακόμα και32 διαφορετικών ειδών κτίρια τα οποία μπορεί να μάθετε να τα ξεχωρίζετε μετά από πολλές ώρες παιχνιδιού. Αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα να πλησιάζει έναν σταθμό καυσήμων το οχημά σας και να ανεφοδιάζεται αυτόματα, σε ένα οπλοστάσιο αντίστοιχα να γεμίζετε με πυρομαχικά κτλ. Το Midwinter 1 κατά τα σχόλια της κατασκευάστριας εταιρίας μπορούσε κάποιος να το τελειώσει σε 10 περίπου ώρες (όχι εγώ πάντως!) αλλά στο Νο 2 υπάρχουν κάποιες επιλογές που μπορούν να βοηθήσουν όποιους δεν τα πάνε καλά με την στρατηγική να ολοκληρώσουν την περιπέτεια σε μόλις μισή ωρίτσα! Από τα 42 νησιά που υπάρχουν στο Midwinter 2 ένας προχωρημένος παίκτης μπορεί να τελειώσει μερικά, σε κανονικό mode, μέσα σε τρία τέταρτα ενώ άλλα θα χρειαστούν προσπάθεια 2 ωρών. Εγώ πάντως χρειαζόμουν μερικές μέρες μέχρι να μάθω να μην επαναλαμβάνω τα ίδια λάθη. Σε μερικά σημεία το πρόγραμμα θυμίζει και puzzle καθώς το να πάρετε ένα νησί σημαίνει ότι αποκόπτετε τις γραμμές ανεφοδιασμού κάποιου άλλου και αν αυτό γίνει με την σωστή σειρά θα τελειώσετε την περιπέτεια πιο γρήγορα απ'ό,τι νομίζετε.



Από τα 1000 άτομα που υπάρχουν στο παιχνίδιάλλα είναι φίλοι και θα σας βοηθήσουν αμέσως, άλλοι είναι ουδέτεροι και θα σας στείλουν απλώς στον επόμενο ο οποίος με την σειρά του θα ζητήσει να κάνετε κάποιο σαμποτάζ, ή μια απαγωγή ή δολοφονία για να σας δοθεί βοήθεια ή πληροφορία. Υπάρχει ακόμα και η πιθανότητα κάποιος που μοιάζει μέ φίλο να είναι διπλός κατάσκοπος και να σας οδηγήσεικατευθείαν σε παγίδα... Τα παιδιά της φωτογραφίας είναι απλώς οι προγραμματιστές.

PRACTICE

Δεν περιμένετε βέβαια να ολοκληρώσετε το παιχνίδι αμέσως. Γι'αυτό σας προτείνουμε να διαλέξετε αρχικά την επιλογή training και μετά firefight. Τώρα μπορείτε να εκπαιδευτείτε σε κάθε ένα από τα θεμελιώδη στοιχεία του παιχνιδιού όπως είναι η στρατηγική χωρίς καθόλου να χρειάζεται να ανακατευτείτε με μάχη, να μάθετε τις τεχνικές απόδρασης που μπορεί να σώσουν ολόκληρη την κατάσταση αν τυχόν σας συλλάβουν. Και εδώ βρίσκω την ευκαιρία να αποδείξω πόσο λεπτομερές είναι το παιχνίδι αφού όσο βρίσκεστε στην φυλακή μπορείτε να μάθετε τον χαρακτήρα κάποιου φύλακα και να σχεδιάσετε λεπτομερώς αν μπορείτε να τον δωροδοκήσετε, απειλήσετε ή να γοητέψετε για να αποδράσετε. Προσοχή όμως, μια μέρα της εβδομάδας ο φύλακας αυτός έχει ρεπό. Υπάρχει η πιθανότητα λοιπόν να κάνετε κάποιο χοντρό λάθος! Τέλος στο training μαθαίνετε να οδηγείτε τα πάντα.

WAR ROOM

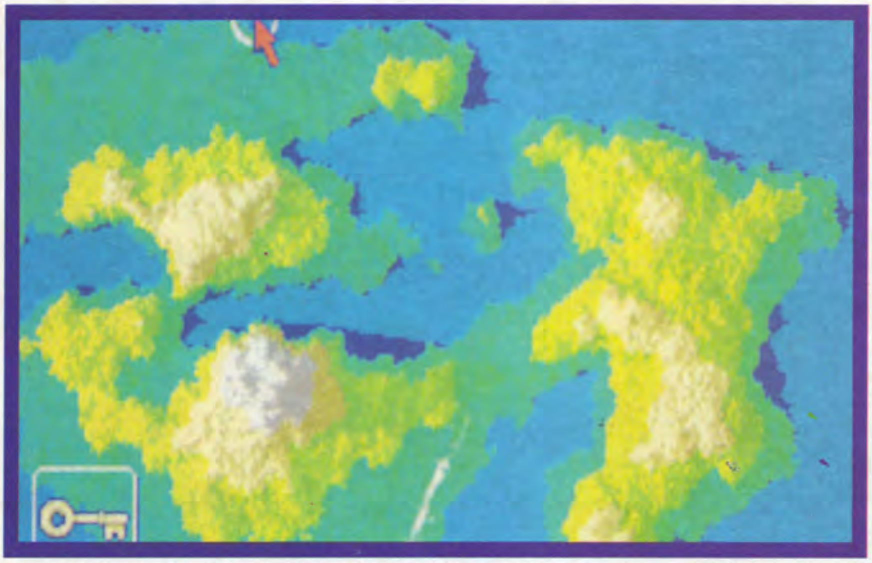
Κάθε παιχνιδι του μεγέθους ενός Midwinter 2 που σέβεται τον εαυτό του, τους προγραμματιστές του και τα λεφτά που θα δώσουν οι αναγνώστες μας για να το αγοράσουν, πρέπει να έχει και μερικές επιλογές. Εδώ μπορείτε να αρχίσετε ένα καινούριο παιχνίδι, να φορτώσετε μια σωσμένη περιπέτεια, να σώσετε και να δημιουργήσετε έναν δίσκο back-up.

ΤΑ ΜΕΣΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ

Οταν ένα παιχνίδι είναι τόσο τεράστιο και ο χρόνος που έχει ο παίκτης στην διάθεσή του είναι περιορισμένος πρέπει να επιλέξει προσεκτικά τον τρόπο με τον οποίο θα μεταφερθεί. Και στο παιχνίδι αυτό εκτός από ξηρά έχουμε και τον ωκεανό που χωρίζει τα 42 νησιά. Υπάρχουν 22 τρόποι μεταφοράς και ο καθένας έχει τα δικά του στοιχεία. Ετσι έχουμε τανκ, τζιπ, φορτηγά, λεωφορεία, τραίνα, ταχύπλοα σκάφη, υποβρύχεια, Hovercraft, βαθυσκάφη, πλοία, διπλάνα, ελικόπτερα, αερόστατα, ζέππελιν, rocket



Μία από τις ενδιάμεσες animated οθόνες που συνδέουν σκηνές δράσης. Συγκεκριμένα βρίσκεστε στην φυλακή και ενώ προσπαθείτε να βγάλετε εκτός μάχης τον φύλακα, γίνεται ακριβώς το αντίθετο. Σας "σαπίζει" στο ξύλο.



Τα περίφημα fractals του παιχνιδιού. Με 16 αποχρώσεις και λεπτομέρια που φτάνει μέχρι το παραμικρό pixel, οι ειδικές ρουτίνες που χρησιμοποιήθηκαν μπορούν να αποδώσουν με ακρίβεια κάθε σημείο στον κόσμο του Flames of Freedom. Εκτός από την μεγάλη ταχύτητα σχεδιασμού τους παρέχουν την δυνατότητα για zoom ακριβείας.

rocket pack, υδροπλάνα και μια πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι το ιπτάμενο υποβρύχιο. Φυσικά η πιο συνηθισμένη μέθοδος μεταφοράς, η πιο αργή αλλά αυτή που έχει μεγαλύτερη ακρίβεια είναι η μετακίνηση σαν πεζός. Αυτό τον τρόπο μετακίνησης προτείνουμε να χρησιμοποιείτε όταν πλησιάζετε κάποιον άνθρωπο. Διαφορετικα υπάρχει η περίπτωση να πέσετε πάνω του με κάποιο όχημα και να τον χάσετε. Αυτό μπορεί πολύ εύκολα να έχει σαν συνέπεια την απώλεια μιας προσπάθειας και ενός ολόκληρου νησιού.

ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Υπάρχουν 12 οπλικά συστήματα τα οποία περιλαμβάνουν ό,τι μπορεί να κουβαλήσει ένας άνθρωπος. Πιστόλια, μπαζούκα, δυναμίτες, μακρύκανα ακριβείας, χειροβομβίδες, ολμοβόλα, νάρκες, μαχαίρια, αυτόματα και πολυβόλα, καθώς και όπλα που χρησιμοποιούνται από τα οχήματά σας, πύραυλοι και τορπίλες. ARMADA Η τελική επίθεση της Saharan. Ενας τεράστιος στρατός θα κατευθυνθεί ενάντια στην Agora και δεν θα μπορείτε να αναλάβετε πλέον άλλες αποστολές. Θα δείτε μόνον το αποτέλεσμα της σύγκρουσης που οφείλεται κατά κύριο λόγο στις δικές σας προσπάθειες. Εχετε 6 μήνες καιρό...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μέσω joystick, mouse ή πληκτρολογίου αλλά η εταιρία προτείνει σαν ιδανικότερο μέσο το mouse αφού έχει κατασκευάσει το σύστημα και τα μενού ώστε να εκμεταλλεύονται κατά ιδανικό τρόπο την ταχύτητα αυτού του περιφεριακού. Οποιο μέσο χειρισμού και να διαλέξετε θα υπάρχουν ακόμα ένα σωρό πλήκτρα που πρέπει να μάθετε. Ενα συνοπτικό χαρτονάκι με τα πλήκτρα αυτά συνοδεύει ευτυχώς το παιχνίδι. Το πρόγραμμα έρχεται σε τρεις double sided δισκέτες και δεν υπάρχουν σχέδια να εμφανιστούν στα καταστήματα δισκέτες μίας πλευράς. Και αυτό γιατί σύμφωνα με την Microprose θα ηταν αναγκασμένοι να έχουν 8 single sided δισκέτες για να καλύψουν την έκταση του προγράμματος. Πάντως για όποιον ενδιαφέρεται και μπορεί να επικοινωνησει με την εταιρία (έχει γραφεία και στην Αγγλία) μπορεί να πάρει το πρόγραμμα σε single sided. με τα ίδια λεφτά βέβαια θα ήταν προτιμότερο να αγοράσει ένα διπλό drive. Πάντως και αυτές οι τρεις δισκέτες δεν είναι πανάκεια. Με την συμπίεση δεδομένων που χει γίνει παρουσιάζεται ένα μεγάλο πρόβλημα, κυρίως στους ανυπόμονους: ο χρόνος πρόσβασης στον δίσκο είναι μεγάλος και ταυτόχρονα αυτή η διαδικάσία γίνεται πολύ συχνά. Με ένα drive μόνον το παιχνίδι μπορεί να εξελιχθεί σε εφιάλτη.

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

ΤΟ ROLE PLAYING ΣΤΟΙΧΕΙΟ

Αντίθετα από το Midwinter στο Flames of Freedom δεν ελέγχετε μια ομάδα αλλά έναν μόνο άνθρωπο. Ετσι εκτός από τους 1000 χαρακτήρες που μπορείτε να συναντήσετε στην περιπλάνησή σας μπορείτε ναδημιουργήσετε τον δικό σας, κυριολεκτικά από την κορφή μέχρι τα νυχια. Αυτή είναι και μια από τις πλέον διασκεδαστικές δυνατότητες που δίνει το πρόγραμμα ενώ μπορείτε να σώσετε και να φορτώσετε στον δίσκο το δημιούργημά σας. Ξεκινάτε διαλέγοντας το φύλο του πράκτωρα και το όνομά του. Υστερα έρχεται η στιγμή να δημιουργήσετε το πρόσωπό του, δίνοντας διάφορα σχήματα σε όλα τα επιμέρους χαρακτηριστικά (μάτια, μύτες, αυτιά κτλ) και



Και εκεί που οδηγείτε με την υσηχία σας εμφανίζεται ένα φορτηγό. Αμάν, αυτό δεν συνέβαινε στο πρώτο Midwinter. τώρα μπορείτε να βλέπετε τα οχήματα στον δρόμο, να πέφτετε πάνω τους ακόμα και να πηδάτε μέσα τους



αυξομειώνοντας τις διαστάσεις τους με ένα συν και πλην. Φυσικά υπάρχουν γένια, μουστάκια ακόμα και διάφορα είδη γιαλιών. Μετά περνάτε στις ψυχολογικές ιδιότητες του χαρακτήρα σας. Αυτές τις επιλέγετε πάλι ελεύθερα και υπάρχουν τέσσερεις διαβαυμήσεις από poor μέχρι excellent και είναι: Γοητεία, Sex apeal, Δωροδοκία, Απειλές, Λογική, Παρακάλια, Κύρος και Ψέμα. Αυτά αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους και για παράδειγμα η γοητεία μειώνει το κύρος σας, το κύρος την λογική σας και την ικανότητα να ξεγελάτε, η ικανότητα να δωροδοκείτε μειώνει τή γοητεία σας κτλ. Τέλος είναι οι φυσικές δυνάμεις του σώματός σας με τις ίδιες διαβαθμήσεις και είναι τα Αντανακλαστικά με τα οποία μπορείτε να αποφύγετε έναν τραυματισμό, η ικανότητα ανάρρωσης, η Αντοχή, πόση δύναμη ανακτάτε μετά από ξεκούραση και τέλος η Stamina που δείχνει πόσο γρήγορα επανακτάτε την μυική σας δύναμη. Κάθε ενέργεια που κάνετε και έχει σχέση με άψυχα αντικείμενα επιρρεάζεται αποκλειστικά από τα φυσικά χαρακτηριστικά σας ενώ οι σχέσεις σας με τους άλλους χαρακτήρες είναι κυρίως αποτέλεσμα των ψυχολογικών χαρακτηριστικών σας. Τα φυσικά χαρακτηριστικά αντίθετα από τα ψυχολογικά μπορούν να βελτιωθούν αν βρίσκεστε συχνά σε καταστάσεις εγρήγορσης. Προσωπικά βρήκα το σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων μοναδικό στα ιστορικά των υπολογιστών μέχρι στιγμής... Και ο καλυτερος τρόπος για να το εκμεταλλευτείτε είναι να κάνετε τον πράκτωρά σας πολύ ισχυρό σε μερικά χαρακτηριστικά και αδύναμο σε άλλα.

ΑΝΤΟΧΗ



ΤΟ MANUAL

Μιλάμε για ένα απίστευτα τεράστιο βιβλίο σε φυσιολογικό μέγεθος πουέχει (αν είναι ποτέ δυνατόν) 180 γεμάτες σελίδες με τα στοιχεία του προγράμματος. Και αν θέλετε να παίξετε σε σοβαρές βάσεις, οφείλετε να το διαβάσετε ολόκληρο γιατί περίεχει συγκλονιστικές όσο και αναγκαίες σε όλους τους πράκτωρες λεπτομέριες. Συνοδεύεται ακόμα από μια περίληψη της ιστορίας στα Γαλικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Θυμίζουν αρκετά εκείνα του πρώτου μέρους αλλά υπάρχουν παντού βελτιώσεις. Μεγαλύτερη ταχύτητα και περισσότερα χρώματα είναι το πρώτο πράγμα που θα σας εντυπωσιάσει. Λεπτομερέστερα γραφικά με αντικείμενα να γεμίζουν random τους χώρους. Ικανότητα να Zoomάρετε σε οποιοδήποτε σημείο του χάρτη και να βλέπετε την περιοχή με fractals (πράγμα που σημαίνει λεπτομέρια) ακόμα και κάτω από την επιφάνια της θάλασσας. Ανάμεσα στα γεγονότα υπάρχουν animated στατικές οθόνες που κάνουν τη δράση να κυλάει ασταμάτητα. Θυμάμαι όταν είχε αρχίσει να σκοτεινιάζει στην Vitoria...

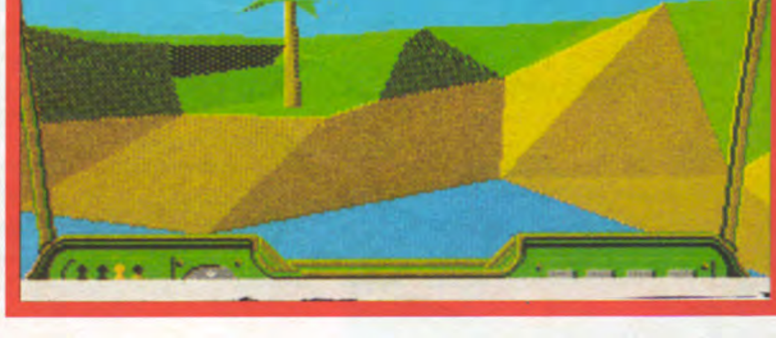
ΗΧΟΣ

Αν και τα εφφέ δεν είναι πολλά, είναι συχνά, πάντοτε στην σωστή στιγμή προσθέτοντας περισσότερο στην ατμόσφαιρα παρά στην ένταση.



ΓΕΝΙΚΑ – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Flames of Freedom (που το αρχικό του όνομα ήταν Wildfire) είναι έναπρόγραμμα που συνδιάζει με τον καλύτερο τρόπο στοιχεία από τα Powermonger, Ultima, Carthage, Wing Commander, Killing Cloud, σε ένα μοναδικό μείγμα στρατηγικής και δράσης που δεν μπορεί να αφήσει ασυγκίνητο κανένα φίλο του είδους. Οσοι είχαν κάνει πριν ένα χρόνο το λάθος να μην αποκτήσουν το πρώτο Midwinter, έχουν τώρα την ευκαιρία να επανορθώσουν με τον καλύτερο τρόπο.



ΤΙΤΛΟΣ	LARRY I
HOUSE	SIERRA ON LINE
FORMAT	PC
TIMH	11.000
TEST	PC ME VGA

LEISURE SUIT LARRY

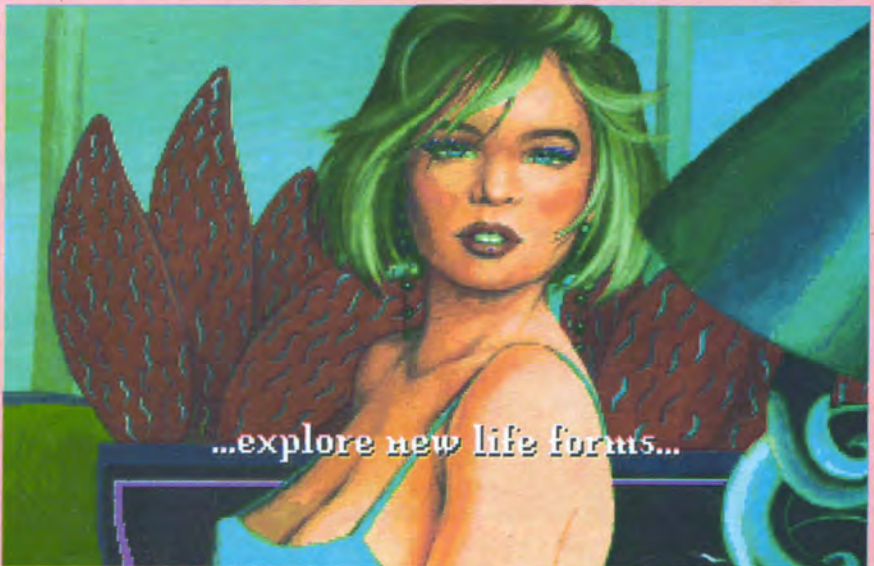
IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Ο πιό αγαπημένος όλων, ήρωας adventure, ξανακάνει την εμφάνισή του ανανεωμένος και τελείως διαφορετικός. Δεν μιλάμε για άλλο από τον αξιαγάπητο Larry στην περιπέτειά του "In the Land of the Lounge Lizards". Καλά καταλάβατε, αυτή ήταν η πρώτη περιπέτεια που πρωταγωνιστούσε ο ηρωάς μας. Η περιπέτεια ξανακυκλοφόρησε, αλλά με την διαφορά ότι είναι ντυμένη με 256 χρώματα!, και νέα εκπληκτικά γραφικά. Κυρίες και κύριοι ετοιμαστείτε για μια ακόμη φορά, να πάρετε μέρος στις φανταστικές περιπλανήσεις του Larry..

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εδώ θα γίνει η πρώτη μας γνωριμία με τον Larry. Ηταν η πρώτη του εμφάνιση σε αυτό το παιχνίδι, και από εκείνη την εμφάνιση και μετά έγινε ο πιό αξιαγάπητος ήρωας adventure. Εδώ ο Larry θα προσπαθήσει να βρεί την γυναίκα των ονείρων του (όπως και σε όλες τις άλλες περιπέτειες που θα ακολουθήσουν). Μετά από πολλές περιπλανήσεις, δυσκολίες, αποτυχημένους γάμους, τζογαδόρικα παιχνίδια, παγίδες και άλλες πολλές χιουμοριστικές στιγμές θα γνωρίσει επιτέλους την γυναίκα που θα του κλέψει την καρδιά. Θα είναι όμως άραγε η γυναίκα που θα καταφέρει να του κλέψει την καρδιά για πάντα; Ποιός ξέρει, η συνέχεια της περιπέτειας θα δείξει....



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά. Αν τολμήσουμε και τα συγκρίνουμε με τα γραφικά του πρώτου Larry, θα δεχτούμε ένα δυνατό σόκ. Νομίζεις πραγματικά ότι παίζεις άλλο παιχνίδι. Ολες οι οθόνες του παιχνιδιού είναι μοναδικές. Τα γραφικά του παιχνιδιού διακατέχονται από έναν νέο μοντέρνο σχεδιασμό, που πολλές φορές νομίζεις ότι παρακολουθείς ταινία με cartoon. Ο αγαπημένος μας Larry σε αυτή του την εμφάνιση, είναι εντελώς διαφορετικός από κάθε άλλη φορά. Είναι πιο καλοσχεδιασμένος, με πιό καθαρά χρώματα, και μάζι πιό πολύ σαν ήρωας cartoon παρά σαν ήρωας computer game. Γενικώς όλες οι οθόνες του παιχνιδιού έχουν ένα φανταστικό και μοναδικό σχεδιασμό που σίγουρα θα σας κερδίσουν από τα πρώτα κιόλας λεπτά της περιπέτειας. Ο ήχος είναι εκπληκτικός. Ολες οι οθόνες του παιχνιδιού είναι ντυμένες με ατμοσφαιρικά μουσικά κομμάτια και ηχητικά εφέ. Αν διαθέτετε μάλιστα και καμιά κάρτα μουσικής τότε τα πράγματα γίνονται ακόμα καλύτερα. Η κάθε ενέργεια που γί-

ΓΕΝΙΚΑ	96
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95

νεται στο παιχνίδι είναι πλαισιωμένη με κάποιο ηχητικό μοτίβο. Μερικές σκηνές που πραγματικά θα σας εντυπωσιάσουν με το ηχητικό τους περιεχόμενο είναι η σκηνή στην τουαλέτα του Μπάρ, που ακούγεται μέχρι το θρόισμα από τα φύλλα της εφημερίδας και η σκηνή στο δωμάτιο με την τηλεόραση που αλλάζεις τα κανάλια. Με δύο λόγια το ηχητικό αποτέλεσμα που βγαίνει από όλη την περιπέτεια είναι εκπληκτικό και σίγουρα θα σας αφήσει με ανοιχτό το στόμα..



Leisure Suit Larry enters the 90's

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τον ίδιο χειρισμό, όπως όλα τα καινούργια adventure της Sierra. Και σε αυτό το παιχνίδι δεν γράφουμε και πάλι τίποτα. Ολα γίνονται με την βοήθεια icons. Τα icons με την σειρά είναι : WALK, LOOK, TALK, ACTION, TASTE, XXXXXXX , ITEM, INVENTORY, SYSTEM, HELP. Για να δούμε τι κάνει αναλυτικά το κάθε ένα : WALK icon : περπατάμε σε όποιο σημείο της οθόνης θέλουμε. Αντικαθιστά τα βελάκια του κέρσορα. LOOK icon : μπορούμε να εξετάσουμε κάθε αντικείμενο ή χαρακτήρα που υπάρχει στην οθόνη και να πάρουμε μια πλήρη περιγραφή του αντικειμένου ή χαρακτήρα. ACTION icon : χειριζόμαστε όλη τη δράση. Αντικαθιστά όλες τις εντολές που χρησιμοποιούσαμε ώς τώρα. TALK icon : συνομιλούμε με τους άλλους χαρακτήρες του παιχνιδιού. SEX icon : αυτό το icon σας δίνει την δυνατότητα να κάνετε έρωτα με τις κοπέλες που συναντάτε. TASTE-SMELL icon : μας δίνει την δυνατότητα να μυρίσουμε ή να γευτούμε κάποιο αντικείμενο. ITEM icon : Απεικονίζει το τελευταίο αντικείμενο που έχουμε διαλέξει από το Inventory. INVENTORY icon : περιέχει όλα τα αντικείμενα που έχουμε, σε εικόνες. Μέσα από αυτό μπορούμε, να δούμε, να χρησιμοποιήσουμε, να ψάξουμε κάποιο αντικείμενο. SYSTEM icon : περιέχει τις εντολές Restore, Save, Restart, Quit, Play, Help, Sierra. Ακόμα περιέχει τρία κουμπιά για την ρύθμιση τις λεπτομέρειας, του ήχου και της ταχύτητας. HELP icon : μας δίνει πληροφορίες για όλα τα προηγούμενα.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Προσοχή : Οταν το παιχνίδι σας λέει ότι η αναπνοή σας μυρίζει, τότε click το SPRAY επάνω στο Larry ! INVENTORY, LOOK BUSINESS CARD, READ SIGN, CALL TAXI (με το ACTION icon, click πάνω στην ταμπέλα που βρίσκετε στην κολόνα), ENTER TAXI, STORE, PAY MONEY, EXIT, LOOK PHONE, DIAL PHONE, 209-683-6858, DIAL PHONE, 555-6969, απαντήστε στις ερωτήσεις, μπείτε στο κατάστημα, LOOK, READ SIGN, GET MAGAZINE από το πρώτο ράφι, READ MAGAZINE, GET WINE από το τελευταίο ράφι, στον καταστηματάρχη BUY RUBBER, πληρώστε και βγείτε έξω. Το τηλέφωνο χτυπά ANSWER PHONE. Στον τύπο που θα σας πλησιάσει GIVE WINE, CALL TAXI, ENTER TAXI, BAR, PAY MONEY, EXIT. Μπείτε στο μπάρ, SIT, BUY WHISKEY, STAND, πηγαίντε βόρεια εκεί, LOOK TABLE, GET ROSE, TALK TO MAN, GIVE WHISKEY, OPEN DOOR. Μέσα LOOK SIGN, GET RING, USE TOILET, STAND, READ WALL, READ WALL, READ WALL, READ WALL. Τώρα πηγαίντε στην κλειδωμένη πόρτα εκεί, KNOCK DOOR, KEN SENT ME (από το inventory), μέσα PRESS REMOTE, μέχρι ο άνδρας να καθήσει στην καρέκλα. Ανεβείτε τις σκάλες και REMOVE CLOTHES, WEAR RUBBER, GO BED, REMOVE RUBBER, LOOK TABLE, GET CANDY, OPEN WINDOW, GO WINDOW. Αφού πέσετε κάτω LOOK BIN, GET HAMMER, CLIMB OUT, προχωρήστε μπροστά και TAXI, ENTER TAXI, CASINO, PAY MONEY, EXIT, μπείτε μέσα στο καζίνο ώσπου να κερδίσετε 250$, μετά βόρεια, LOOK ASHTRAY, GET CARD, στο καμπαρέ καθήστε στο δεξί τραπέζι, μετά από λίγο STAND. Βγείτε έξω όποτε δείτε έναν άνδρα να πουλά ένα μήλο, BUY APPLE, TAXI, ENTER TAXI και.....



S I M U L A T I O N

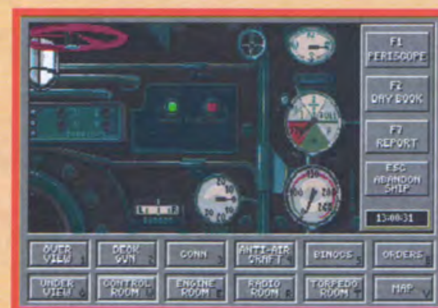
ΤΙΤΛΟΣ	DAS BOOT
HOUSE	MINDSCAPE
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	6.500
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

Να που μετά από αρκετό καιρό από τη κυκλοφορία του θαυμάσιου Silent Service II και του επίσης εξαιρετικού 688 Attack Sub έχουμε στα χέρια μας άλλον ένα εξωμοιωτή υποβρυχίου, το Das Boot. Αυτή τη φορά όπως βλέπουμε ήδη από το εξώφυλλο του τεράστιου πραγματικά πακέτου έχουμε να κάνουμε μ'ένα εξωμοιωτή Γερμανικού υποβρυχίου, κάτι που αν δεν με απατά η μνήμη μου μας παρουσιάζεται για πρώτη φορά. Ας περάσουμε λοιπόν για μιά αναλυτική επιθεώρηση του σκάφους και γενικότερα του παιχνιδιού...



ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ



Το Das Boot σε βάζει επικεφαλής ενός Type VII U-Boat, το υποβρύχιο που είναι υπεύθυνο για τις μεγάλες απώλειες των συμμαχικών πλοίων κατά τη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Το σκάφος είναι πλήρες σε όλες του τις λεπτομέρειες. Χρησιμοποιεί τις ίδιες εκείνες τορπίλλες που ήταν ο φόβος και ο τρόμος των πλοίων τότε παλιά στο πόλεμο, ένα 88mm κανόνι καταστρώματος, και ένα δίδυμο αντιαεροπορικό πυροβόλο τόσο για τ'αεροπλάνα, όσο και γιά τους στόχους στη ξηρά. Το U-Boat αποτελείται από ένα διπλό κέλυφος, ένα χονδρότερο εσωτερικό κι ένα πιό λεπτό εξωτερικό. Το πρώτο που το έλεγαν Pressure Hull περιλάμβανε όλα τα βασικά στοιχεία του σκάφους, όπως το σύστημα επικοινωνίας και ελέγχου του control room, τις μηχανές, τις τορπίλλες, και τους κοιτώνες και γραφεία των αξιωματικών και του πληρώματος. Το ατσάλινο εξωτερικό κέλυφος ήταν αρκετά δυνατό για ν'αντέχει τη πίεση του νερού, που γιά κάθε δέκα μέτρα βάθους αυξάνεται και κατά μιά ατμόσφαιρα. Ο σχεδιασμός του ήταν τέτοιος που να του επιτρέπει ανάλογα με το τύπο του υποβρυχίου (μιά και είχαν κυκλοφορήσει κάμποσοι διαφορετικοί τύποι) καταδύσεις από 50 μέχρι 250 μέτρα. Ανάμεσα στο εσωτερικό και στο εξωτερικό κέλυφος υπήρχαν οι δεξαμενές θύθισης. Οταν το υποβρύχιο είναι στην επιφάνεια αυτές είναι γεμάτες με αέρα, ενώ στην αντίθετη περίπτωση γεμίζουν με νερό και το σκάφος καταδύεται. Τώρα, γιά την ανάδυση του υποβρύχιου υπάρχουν δύο μέθοδοι. Είτε μέσω συμπιεσμένου αέρα αδειάζουν οι δεξαμενές και το σκάφος έρχεται γρήγορα γρήγορα στην επιφάνεια (πράγμα αρκετά ριψοκίνδυνο σε περιπτώσεις πολέμου), είτε η όλη διαδικασία γίνεται αργά αργά μέσω των πηδαλίων και με τη βοήθεια του πετρελαιοκινητήρα.

ΠΑΡΘΕΝΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Μετά το τέλος του installation και μέσα από το αρχικό μενού πήραμε το υποβρύχιο γιά μιά αποστολή εξάσκησης στη Βαλτική, πρίν προσπαθήσουμε ν'αναλάβουμε κανονικά τα καθήκοντα μας. Παρουσιάστηκε μπροστά μας ένα υπομενού με τέσσερις ασκήσεις επιφανείας, κι άλλες τόσες μέσα στο νερό. Διαλέξαμε το αντιαεροπορικό πυροβόλο, κι εμφανίστηκαν μπόλικα βομβαρδιστικά και άλλα μαχητικά αεροπλάνα να αδειάζουν το φορτίο τους από βόμβες πάνω στο σκάφος μας. Δυστυχώς το joystick δεν υποστηρίζεται καθόλου, και το mouse δεν είναι και τόσο γρήγορο στις αποκρίσεις του, τουλάχιστον σ'αυτό το παιχνίδι. Ετσι, η μόνη επιλογή που εμείς τουλάχιστον βρήκαμε αρκετά χρήσιμη είναι η χρησιμοποίηση του mouse στα κάμποσα μενού που βρίσκονται σκορπισμένα μέσα στο παιχνίδι, και η χρησιμοποίηση των πλήκτρων με τα βελάκια στις arcade σκηνές (μονομαχίες). Το σκόρ στηρίζεται στον αριθμό των αεροπλάνων που έχετε κτυπήσει, μείον τον αριθμό των βομβών που έχει δεχτεί το σκάφος σας. Α, το εν λόγω παιχνίδι τελειώνει μόνο όταν τελειώσουν οι σφαίρες σας (ή όταν βυθιστεί το υποβρύχιο σας !!!). Και το υπόλοιπο training κυλάει λίγο πολύ στο ίδιο ύφος και κλίμα. Πυροβολισμοί με το κανόνι επίγειων στόχων καθώς και άλλων πλοίων, χρησιμοποίηση τορπιλών εναντίων πλοίων, αποφυγή βομβών βυθού, υπο-

βρύχιο εναντίον υποβρυχίου μέσα στα βαθειά νερά κλπ. Και εδώ ο έλεγχος μέσω του keyboard φαίνεται σαν η πιό λογική (και άνετη) λύση, και γενικώς υπάρχει πολύ δράση για τους φίλους των arcade σκηνών. Αρκετά όμως με την εξάσκηση που έχει σκοπό να σας καθοδηγήσει και να σας μάθει τις βασικές αρχές και τούς σταθμούς μάχης που θα χρησιμοποιήσετε στη διάρκεια των κανονικών αποστολών σας στη Βαλτική. Αυτές οι αποστολές που άλλωστε είναι και ο κύριος σκοπός του παιχνιδιού είναι πέντε, και αποτελούνται βέβαια από πολλά τμήματα και υποαποστολές η κάθε μία. Στην αρχή λοιπόν σας δίνονται μιά περιγραφή των διαφόρων συνθηκών που θ'αντιμετωπίσετε, και μιά σειρά από οδηγίες που πρέπει ν'ακολουθήσετε. Ολ'αυτά μπορείτε να τα ξαναεξετάσετε οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια της αποστολής πατώντας το κατάλληλο πλήκτρο. Κατά τη διάρκεια μιάς αποστολής θ'αναλάβετε υπ'ευθύνη σας τους διαφορετικούς σταθμούς του υποβρύχιου ανάλογα με το πως εξελίσσεται η αποστολή, δηλαδή θα επιτεθείτε εναντίον εχθρικών στόχων, θα κανονίσετε τη πορεία του σκάφους, θα στείλετε και θα λάβετε ραδιοσήματα, θα ζητάτε αναλυτικές αναφορές της κατάστασης κλπ. Μόνο με τη σωστή και σε βάθος γνώση όλων αυτών θα καταφέρετε να φέρετε σε πέρας επιτυχώς την αποστολή σας, που σημειωτέον ότι μπορείτε να επέμβετε σε διάφορους παράγοντες (ρεαλιστικότητα, ιστορική ακρίβεια κλπ), και να τη φέρετε κομμένη και ραμμένη στα μέτρα σας όσον αφορά τη δυσκολία της.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού (το είδαμε σε IBM PC ενώ ηδη κυκλοφοράει και σε Amiga format) είναι πολύ καλά. Υποστηρίζονται όλες οι κάρτες, από τη ταπεινή Hercules (!!!) μέχρι Ega και Vga, όπου έχουμε και 256 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα. Υπάρχουν μερικές πολύ καλές πραγματικά στατικές εικόνες έτσι γιά να σας βάζουν μέσα στο κλίμα και το ύφος του πολέμου, το δε υποβρύχιο και τα υπόλοιπα σκάφη, αεροπλάνα κλπ αποτελούνται από τρισδιάστατα vector γραφικά που κινούνται αρκετά γρήγορα. Βέβαια δεν φτάνουν σε ποιότητα και λεπτομέρεια αυτά του Silent Service II για παράδειγμα, αλλά αυτά που υπάρχουν ιδιαίτερα σε AT μηχάνημα με Vga κάρτα γραφικών είναι σίγουρα παραπάνω από καλά. Ο ήχος δεν είναι τόσο προσεγμένος όσο και πειστικός (μεταξύ μας, πιό παιχνίδι στο PC εκτός ελαχίστων πραγματικά φωτεινών εξαιρέσεων έχει καλό ήχο !!), αλλά αν διαθέτετε τη κάρτα Ad Lib σίγουρα βελτιώνεται κατά πολύ. Μιλώντας πάντα γιά την έκδοση σε PC, είναι αυτή η χροιά των εκρήξεων και των πυροβολισμών που σ'αφήνει μ'ένα κενό..



ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Υπάρχουν μερικά σημεία στο Das Boot που δεν είναι όπως θα έπρεπε και είναι αρκετά ενοχλητικά. Συγκεκριμένα, ενώ το ίδιο το manual αναφέρει γιά ιστορική ακρίβεια (ας μη ξεχνάμε ότι μιλάμε γιά ένα υποβρύχιο που έδρασε στη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου), η μάχη π.χ μεταξύ δύο υποβρυχίων μέσα στη θάλασσα είναι κάτι που σίγουρα δεν συνέβαινε τότε (δεν υπήρχαν οι τεχνολογικές δυνατότητες γιά κάτι τέτοιο). Κάτι παρόμοιο ισχύει και γιά τις μάχες με τ'αεροπλάνα. Ποιός λογικός κυβερνήτης υποβρυχίου θα εξέθετε το σκάφος και το πλήρωμα σε κίνδυνο μένοντας στην επιφάνεια γιά να πολεμήσει εχθρικά αεροπλάνα, τη στιγμή που η φιλοσοφία πίσω από τη δημιουργία του υποβρυχίου σαν πολεμικό όπλο είναι τελείως διαφορετική. Εκτός όμως από την ιστορική ανακρίβεια (;) υπάρχουν και κάμποσα σημεία στον έλεγχο του ίδιου του σκάφους που είναι κάπως ενοχλητικά. Μπορείτε π.χ να πάτε σε διάφορους σταθμούς του σκάφους γιά να ανταπεξέλθετε σε μιά κρίσιμη κατάσταση, μόνο που όταν είσαστε σ'έναν σταθμό δεν έχετε απολύτως καμμιά πληροφορία γιά το τι συμβαίνει σε άλλα σημεία του σκάφους. Επίσης, η έλλειψη του joystick τη στιγμή που υπάρχουν αρκετές arcade φάσεις, και τα μπόλικα πλήκτρα που χρησιμοποιούνται (συνδιασμοί alt και shift), μπερδεύουν αρκετά τα πράγματα. Παρ'ολα αυτά όμως τα μελανά σημεία, το Das Boot δεν παύει να είναι ένας αρκετά αξιοπρεπής εξωμοιωτής υποβρυχίου του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, με περισσότερη έμφαση στις arcade σκηνές και τη δράση που σίγουρα είναι άφθονη, και αρκετά προσεγμένα τεχνικά χαρακτηριστικά. Η στρατηγική σίγουρα δεν είναι το δυνατότερο του σημείο, ενώ στο αναλυτικό manual περιλαμβάνονται πλήθος πληροφορίες σχετικές με το υποβρύχιο και τη δράση του. Οι φίλοι των εξωμοιωτών με arcade σκηνές θα το αγαπήσουν...

ΑΝΤΟΧΗ





ΤΙΤΛΟΣ	F14 TOMCAT
HOUSE	ACTIVISION
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	-
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

F14 TOMCAT

Είναι γεγονός ότι τώρα τελευταία κυκλοφορούν κάμποσοι εξομοιωτές μ'αεροπλάνα στην αγορά, και κάπου το επίπεδο όλων αυτών βρίσκεται πολύ ψηλά. Αυτό βέβαια είναι και φυσικό επόμενο, αλλά και λογικό, μιά και οι εταιρίες έχουν επενδύσει πολλά σ'αυτόν τον τομέα, με αποτέλεσμα όλο και πιό καινούργιες τεχνικές να μας κάνουν να τρίβουμε όλο και πιό συχνά τα μάτια μας !!! Η πιό πρόσφατη λοιπόν προσθήκη σ'αυτήν την ήδη μεγάλη λίστα είναι το F-14 Tomcat της Activision, που έχει μιά ιδιομορφία σε σχέση με όλα τ'άλλα. Πρόκειται γιά ένα αεροπλάνο του Ναυτικού, όσο περίεργα κι αν ακούγεται !!!

ΟΛΙΓΗ ΙΣΤΟΡΙΑ...



Η ιδέα γιά τ'αεροπλάνα στο Ναυτικό είναι πράγματι πολύ απλή. Μαζί με τα υπόλοιπα πλοία του στόλου έχουμε κι ένα αεροπλανοφόρο. Με τ'αεροπλάνα να περιπολούν από ψηλά, είναι πολύ δύσκολο στον εχθρό να προκαλέσει μεγάλες ζημιές.
Κι αυτό είναι γνωστό στο Αμερικάνικο Ναυτικό από την εποχή του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου... Απο τότε, διάφορα αεροπλάνα πέρασαν από το Ναυτικό (από αρχαία ελλικοφόρα μέχρι πιό μοντέρνα με μηχανές jet), ώσπου το 1969 γεννήθηκε το πρώτο F-14. Το πλήρωμά του εκτός από τον πιλότο περιελάμβανε κι ένα χειριστή ραντάρ. Είχε δύο δίδυμες μηχανές Pratt & Whitney TF30, κι γιά οπλισμό χρησιμοποιούσε ρουκέττες Phoenix, Sparrow και Sidewinder, κι ένα εσωτερικό πυροβόλο Vulcan μ'έξη κάννες. Μ'αυτά τα χαρακτηριστικά όπως είναι φυσικό δεν άργησε να επικρατήσει στους αιθέρες...
Να προσθέσουμε ακόμη ότι ήταν το πρώτο αεροπλάνο που ο έλεγχος των φτερών (δηλαδή το εξωτερικό σχήμα του αεροσκάφους άλλαζε ανάλογα με τη ταχύτητα και τη γωνία πτήσης) γινόταν τελείως αυτόματα μέσω computer.
Βέβαια, τέτοια τεχνολογία οι Αμερικάνοι την πρόσεχαν ως κόρη οφθαλμού μην τυχόν και πέσει σε ξένα χέρια, γι'αυτό εκτός από τις Ηνωμένες Πολιτείες μόνο το Ιράν έχει σήμερα 80 τέτοια αεροσκάφη !!!

ΠΑΙΞΙΜΟ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η βασική δουλειά ενός F-14 Tomcat είναι η περιπολία στους αιθέρες γύρω από το αεροπλανοφόρο, και η κατάριψη των εχθρικών αεροπλάνων που έρχονται εναντίον του. Αν τα καταφέρετε πολύ καλά σ'αυτές τις αποστολές (συγκεκριμένα αν τελειώσετε επιτυχώς τρείς από τρείς) τότε είναι ώρα γιά μετάθεση στο Top Gun School. Εκεί πηγαίνουν οι καλύτεροι από τους καλύτερους, και διαγωνίζονται μεταξύ τους σε αερομαχίες κλπ. Αν τα καταφέρετε, προχωράτε κι ανεβάζετε τη φήμη σας σαν Top πιλότος, αλλιώς πάτε ξανά πίσω στο αεροπλανοφόρο. Και φυσικά, ο απώτερος σας στόχος είναι μετά από πέντε χρόνια καρριέρας στο αεροπλανοφόρο και πέντε πετυχημένες επισκέψεις στο Top Gun School, να αποσυρθείτε σαν Top Gun σύμβουλος !!! Μόλις φορτώσετε το παιχνίδι σας δίνεται η ευκαιρία να κάνετε εξάσκηση (η πιό σωστή επιλογή γιά έναν αρχάριο κατά τη γνώμη μας), η να ξεκινήσετε μιά καρριέρα. Στη πρώτη περίπτωση μπορείτε είτε να κάνετε εξάσκηση σε όποιο από τα πέντε αεροπλανοφόρα θέλετε και να διαλέξετε αποστολές σε διάφορα μέρη του κόσμου με εχθρούς σε διαφορετικούς αριθμούς αλλά και επιδεξιότητα, είτε να πάτε στο Top Gun όπου αλλάζετε διάφορες μεταβλητές (επιδεξιότητα, θέση, και ύψος) και δοκιμάζετε μ'αυτό το τρόπο τις ικανότητες σας. Οταν τονώσετε με την εξάσκηση την αυτοπεποίθηση σας κι έχετε εξοικιωθεί με το χειρισμό του σκάφους σας, τότε είναι ώρα να ξεκινήσετε τη καρριέρα σας. Γράφετε τ'όνομα σας, παίρνετε το βαθμό Ensign καθώς και το συνθηματικό σας, και το βοηθό σας που κάθεται πίσω από εσάς και χειρίζεται το ραντάρ, και του οποίου οι συμβουλές στη διάρκεια των συμπλοκών με τα εχθρικά αεροσκάφη είναι πολύτιμες. Στην αρχή ξεκινάτε τις αποστολές σας

από το αεροπλανοφόρο U.S.S. Eisenhower, αλλά καθένα από τα πέντε αεροπλανοφόρα περιπολεί και σε διαφορετική και πιό επικίνδυνη περιοχή, οπότε αυξάνετε σταδιακά και η δυσκολία που συναντάτε. Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με συνδυασμό του joystick και του πληκτρολόγιου. Φυσικά, στη περίπτωση που δεν διαθέτετε joystick μπορείτε να ελέγχετε το σκάφος σας από τα βελάκια του πληκτρολόγιου, αν και δεν συνιστάται ... Οταν τώρα δεν υπάρχει άμμεσος κίνδυνος γιά το αεροπλανοφόρο σας, οι αποστολές ξεκινάνε από τον αέρα χωρίς να χρειάζεται ν'απογειώσετε το F-14 σας. Στην αντίθετη περίπτωση που οι εχθροί είναι κοντά και δεν υπάρχει άλλο σκάφος σε περιπολία, πρέπει να ξεκινήσετε με την απογείωση. Υπάρχουν αρκετά πλήκτρα για τον έλεγχο του σκάφους σας, αλλά είναι σαφώς λιγότερα από άλλους εξομοιωτές (όπως π.χ το Falcon), κι αυτό γιατί το παιχνίδι στηρίζεται περισσότερο στη δράση και στις ικανότητες του F-14 Tomcat σε αερομαχίες όπου έχει δωθεί και το μεγαλύτερο βάρος, κι όχι σε λεπτομέρειες όπως προσγειώσεις (που γίνεται αυτόματα με το πατημα ενός πλήκτρου σε περίπτωση επιτυχίας της αποστολής) κλπ. Οσοι λοιπόν ψάχνετε γιά έντονη δράση χωρίς να χρειάζεστε να έχετε το νου σας σε δεκάδες πλήκτρα μη κοιτάτε αλλού !! Να επισημάνουμε ένα μικρό προβληματάκι εδώ πέρα, ότι το F-14 Tomcat αρνήθηκε πεισματικά να προχωρήσει μετά από την εισαγωγή, όταν υπήρχε συνδεδεμένο στο computer το mouse. Μόλις όμως το βγάλαμε και κάναμε Reset, όλα ήταν εντάξει...



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του F-14 Tomcat είναι γενικώς πολύ καλά. Βέβαια ακολουθεί κι αυτό τις σημερινές τάσεις στο χώρο των παιχνιδιών, που θέλουν μόνο τις "καλές" κάρτες όπως EGA και VGA γιά να τρέξουν !!! Και πράγματι, σε VGA τα γραφικά είναι υπέροχα με μερικές πολύ όμορφα σχεδιασμένες στατικές οθόνες, αν και πρέπει να ομολογήσουμε ότι έχουμε δεί και καλύτερα.

Υπάρχουν διάφορες εξωτερικές κάμερες για να βλέπετε τη δράση αλλά και τη θέση των αντιπάλων, καθώς επίσης και τέσσερα detail levels, κι αν δεν διαθέτετε γρήγορο μηχάνημα (286 - 386) μάλλον πρέπει να θυσιάσετε την οπτική σας απόλαυση γιά να κερδίσετε σε ταχύτητα.

Γιά τον ήχο ισχύουν ακριβώς τα ίδια πράγματα. Αρκετά προσεγμένος με ένα καλό μουσικό θέμα στην αρχή όπως και διάφορα ηχητικά εφφέ (εκρήξεις , ήχοι από σφαίρες κλπ), αλλά σίγουρα θα μπορούσε να ήταν καλύτερος...

Θετικό σημείο είναι ότι εκτός από το ταπεινό μεγαφωνάκι του PC υποστηρίζεται μιά μεγάλη γκάμμα από μουσικές κάρτες...

ΑΝΤΟΧΗ



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τελικά, αξίζει ή δεν αξίζει να αγοράσει κάποιος το F-14 Tomcat ;

Χωρίς πολλή σκέψη απαντάμε καταφατικά, τονίζοντας ότι όσοι δεν θέλουν εξωμοιωτές όπου πρέπει να υπολογίζονται τα πάντα με ακρίβεια και λεπτομέρεια, θα χαρούν ιδιαίτερα αυτόν εδώ.

Βέβαια, δεν είναι ότι καλύτερο υπάρχει, αλλά ο τρόπος σχεδιασμού του προσφέρει κάτι το διαφορετικό, κι αυτό είναι σημαντικό...

Αλλωστε, δεν υπάρχει κι άλλος εξωμοιωτής μ'αεροπλάνα του Ναυτικού...





ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΜΕΓΑΛΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ



ΑΚΟΜΑ

AMSTRAD CPC+
AMIGA 2000
ARCHIMEDES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN
PANASONIC
SEIKOSHA
STAR

ΠΟΛΛΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
&
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

ATARI 2600
AMSTRAD 4000
NINTENDO

ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"	TV MODULATOR
DISK DRIVE 5.25"	VIDEO DIGITISER
ΜΝΗΜΗ 512 KB	ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ
ΜΝΗΜΗ 1.5MB	GENLOCK
HD 20 MB	ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΤΗΛ. 3625024


Crystals of Arborea
ARI ST, STE Couleur et Monochrome
IGA
M PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES
Silmarils
DELTA

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

STAR CONTROL

Επαφή με εξωγήινες υπάρξεις επιβεβαιώθηκε. Η αστρική απειλή είναι βεβαιότητα. Η αυτοκρατορία των Ur-Quan που ήδη καταστρέφει άλλους πολιτισμούς τώρα κατευθύνεται προς τη Γη. Οι δυνάμεις της ανθρωπότητας όπως αποφασίστηκε μετά από πολλές ώρες διαβουλεύσεων στάλθηκαν για να σταματήσουν τις εχθρικές δυνάμεις. Η ποινή για την αποτυχία θα είναι η αιώνια σκλαβιά..

ΔΙΑΣΤΗΜΑ - ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΝΟΡΟ;

Η ανθρωπότητα αφού ξεπέρασε το αρχικό σοκ, πληροφορήθηκε ότι δεν της είχε επιτραπεί να μάθει για την ύπαρξη των εξωγήινων νωρίτερα επειδή η Διαστημική Ομοσπονδία δεν θεωρούσε τους γήινους αρκετά προοδευμένους ώστε να συμμετάσχουν σε αυτήν. Τώρα όμως η αυτοκρατορία των Ur-Quan πλησίασε στο ηλιακό σύστημα και έγινε απειλητική. Με τέτοια υπόθεση το πρόγραμμα εμφανίζεται σαν ένα -ακόμη- πολεμικό παιχνίδι επιστημονικής φαντασίας σε μια απλή σύγκρουση μεταξύ δύο γαλαξιακών δυνάμεων. Ενα παλιό σενάριο, ίσως το κλασικότερο, από την εποχή των Space Invaders και Star Wars. Μας έρχεται από τους κατασκευαστές της γνωστής πρωτότυπης σειράς παιχνιδιών Archon.



ΤΑ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΑ ΤΗΣ ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ

Υπάρχουν 7 διαστημόπλοια, από την κάθε μεριά, (μπορείτε ελεύθερα να κάνετε τους καλούς ή τους κακούς) το καθένα με τα δικά του στοιχεία:

CHENJESU BROODHOME, το σκάφος που οι αντίπαλοί μας φοβούνται περισσότερο καθώς εξαπολύει εναντίον τους κρυστάλλους που απορροφούν την ενέργειά τους.

YEHAT TERMINATOR, ένα περίεργο σαν βέλος σκάφος με τρομερό ενεργειακό πεδίο. Η ασπίδα αυτή μειώνει την επιθετική δύναμη του σκάφους η οποία όμως είναι επικίνδυνη αν ευστοχήσει.

ΤΙΤΛΟΣ	STAR CONTROL
HOUSE	ACCOLADE
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	—
TEST	PC

MMRNMHRM X-FORM Οχι, δεν μουρμουρίζουμε, αυτό είναι το όνομα του διαστημοπλοίου που προσπαθεί να καταστρέψει τους αντιπάλους του με την χρήση τεράστιων πυραύλων.

ARILOULALEELAY SKIFF Εσείς τραγουδάτε στο διάστημα; Με τέτοια ονόματα στα διαστημόπλοιά τους, και laser προσπαθούν να καταστρέψουν τους αντιπάλους τους. Ακόμα τα σκάφη αυτά μπορούν να τηλεμεταφερθούν αυτόματα στο διάστημα και να επιταχύνουν ανεξέλεγκτα.

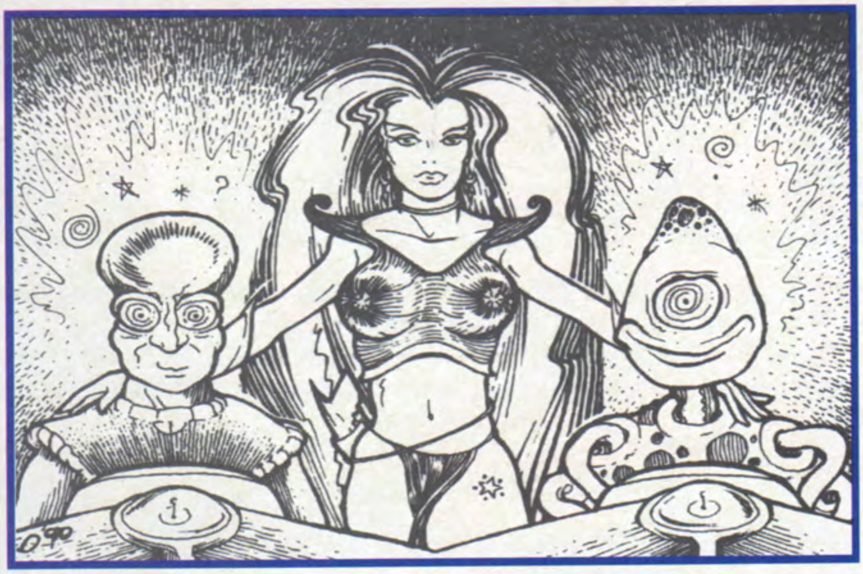
SYREEN PENETRATOR Το σκάφος αυτό έχει ίσως τα πιο περίεργα όπλα σε ολόκληρη την συμμαχία, αφού υπνωτίζουν τους αντιπάλους τους, αρκεί να βρεθούν αρκετά κοντά τους Υστερα τους αποτελειώνουν με πυραύλους.

EARTHLING CRUISER Το γήινο διαστημόπλοιο (χειροκροτήστε αναγνώστες) που μπορεί να μην είναι το καλύτερο αλλά έχει ικανότατο πολυεθνικό πλήρωμα και οπλισμό πυρηνικών πυραύλων. Βρίσκεται υπό τον άμεσο έλεγχο του Star Control, δηλαδή του γήινου κέντρου αμύνης. Εχει και ένα αμυντικό σύστημα από lasers που καταστρέφει τους πυραύλους που του επιτίθονται.

SHOFIXTI SCOUTS Με ενεργειακές βολές που μπορούν να κάνουν μικρή ζημιά είναι εξοπλισμένα αυτά τα πολύ μικρά διαστημόπλοια που μπορούν να ενεργοποιήσουν έναν αυτοκαταστροφικό μηχανισμό που θα διαλύσει το αντίπαλο σκάφος που θα βρεθεί πολύ κοντά τους.

ΧΕΙΡΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Το παιχνίδι τρέχει σε όλες τις κάρτες γραφικών και χρειάζεται 640 K μνήμης στην VGA και MCGA. Προτείνουμε ένα μηχάνημα με πάνω από 8 MHz ταχύτητα ενώ ο σκληρός δεν είναι αναγκαίος. Ενας ή δύο παίκτες μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα με την χρήση joystick ή πληκτρολογίου. Με τον ίδιο τρόπο θα έχετε πρόσβαση στα μενού τα οποία ελέγχουν και το μεγαλύτερο μέρος του gameplay. Μπορείτε να ξεκινήσετε το με την πρακτική, όπου σας



επιτρέπεται να πάρετε όποιο σκάφος θέλετε ενάντια σε όποιο εχθρικό επιθημείτε. Είναι ακόμα και μια πολύ καλή αρχή για να συνηθίσετε τον τρόπο με τον οποίο συμπεριφέρεται το σκάφος καθώς κινείται προς μια κατεύθυνση και περιστρέφεται γύρω από τον άξονά του. Ακόμα θα πρέπει να μάθετε την δύναμη του κάθε όπλου και την απόσταση που καλύπτει, σε συνδιασμό με τις αμυντικές σας δυνατότητες όπως και του αντιπάλου.

Υπάρχουν ομως στο χώρο και "φυσικά εμπόδια" όπως οι αστεροειδείς και οι πλανήτες που επιρρεάζουν την πορεία σας αλλά και αυτή τις βολές σας.

Κατά την διάρκεια της μάχης η κάθετη δεξιά μπάρα είναι χωρισμένη σε δύο μέρη όπου βλέπετε τις δυνάμεις των δικών σας αλλά και των αντιπάλων. Τέλος να προσθέσουμε ότι μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας ανάμεσα σε δύσκολο, πολύ δύσκολο και... πανδύσκολο.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Στο πλήρες παιχνίδι δεν πρέπει απλώς να ανταπεξέλθετε σε σκηνές μάχης αλλά και να κανονίσετε την λειτουργία της συμμαχίας έτσι που να μπορεί να τα βγάλει πέρα σε έναν μακροχρόνιο πόλεμο. Θα χρειαστεί να βρείτε χρήματα για να κατασκευάσετε νέα σκάφη, να κάνετε ορυχεία σε πλανήτες να οχηρώσετε περιοχές και να φτιάξετε νέες αποικίες. Το πιο προκλητικό σημείο του παιχνιδιού είναι η εξερεύνηση των χιλιάδων μοναδικών και άγνωστων πλανητών. Υπάρχουν 9 ολόκληρα σενάρια να διαλέξετε ή αν θέλετε να φτιάξετε ένα δικό σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Σε VGA τα γραφικά του μηχανήματος είναι εκπληκτικά, ιδίως όταν έρχεται η στιγμή να δείτε μερικές στατικές οθόνες όπου τα 256 χρώματα σας αφήνουν άφωνους. Και κατά την διάρκεια όμως μάχης, τα sprites είναι μεγάλα και πολύχρωμα με εξίσου εντυπωσιακά όπλα που ταξιδεύουν στο διάστημα με πολύ καλό animation. Το background, συνήθως πλανήτες, διατηρούν τα πολλά χρώματα και την τεράστια ποικιλία. Η οθόνη είναι στατική και δεν υπάρχει scrolling. Οι εκρήξεις είναι εντυπωσιακές και οι κινούμενοι εξωγήινοι τουλάχιστον χαριτωμένοι!

ΑΝΤΟΧΗ



ΗΧΟΣ

Τα ηχητικά εφφέ και η μουσική μέσα από το ήχειό του μηχανήματός σας είναι τα συνηθισμένα. Υποστηρίζονται όμως κάρτες ήχου όπως Ad Lib, Tandy, Roland MT-32 και CMS, που κάνουν τις μάχες να ακούγονται εκπληκτικά. Υποστηρίζονται διαφορετικά εφφέ για τα όπλα, τα διαστημόπλοια και τις εκρήξεις.

ΔΕΙΤΕ...

Τα έργα που προτείνουμε να δείτε προτού παίξετε το παιχνίδι είναι τα "Μάχη πέρα απ'τα αστέρια" και "Ο Τελευταίος Αστρομαχητής".

ΤΟ STAR CONTROL ΣΤΟ MEGA DRIVE

Το πρόγραμμα κυκλοφορεί -προς το παρόν στο εξωτερικό- και για το Mega Drive. μόνο που εκεί έχουμε ένα cartridge των 12 Mbytes -για πρώτη φορά μια τέτοια απίστευτη ποσότητα μνήμης στο εν λόγω μηχάνημα- έναντι 1 Mbyte των συμβατών. Το αποτέλεσμα είναι να έχουμε ένα πιο playable παιχνίδι, πολύ γρήγορο με εκπληκτικό ήχο και animation.





ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

ELITE PLUS

Πολλοί από σας ήδη θ'αναρωτιόσαστε, Elite στο τέλος του 91 ; Πρέπει να έχουν περάσει επτά χρόνια - ίσως και περισσότερα - από τότε που το παιχνίδι έκανε δειλά - δειλά την εμφάνιση του στις οθόνες των αρχαίων (!!!) αλλά πάντα αγαπητών υπολογιστών της εποχής. Αυτό δεν μπορεί να σημαίνει παρά ένα πράγμα. Το Elite ήταν είναι και θα είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν παρουσιαστεί ποτέ στα computers !! Αλλά ας περάσουμε σε λεπτομέρειες...

ΓΕΝΙΚΑ - ΙΣΤΟΡΙΚΑ - ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

Ας πάρουμε τα πράγματα με μιά σειρά. Υποθέτω ότι πρέπει να είναι σχεδόν απίθανο κάποιος που παίζει παιχνίδια στο computer του, να μην έχει ακούσει γιά το Elite. Ισως αν είναι πολύ καινούργιος στο μαγικό κόσμο των παιχνιδιών να μπορέσω να του δικαιολογήσω αυτή τη πράγματι μεγάλη παράλειψη. Γιά όλους αυτούς άλλωστε (αλλά και γιά όλους όσους έχουν να το πιάσουν χρόνια στα χέρια τους και κάπου η μνήμη τους τους ξεγελάει), θα προσπαθήσω να δώσω όσο πιό σύντομα γίνεται μιά εικόνα του παιχνιδιού. Οσοι από εσάς είσαστε τακτικοί παίχτες αλλά και γνώστες του θέματος μπορείτε άφοβα να υπερπηδήσετε αυτές τις παραγράφους και να περάσετε στα παρακάτω... Το Elite κατά μία αρκετά σωστή προσέγγιση είναι ένας διαστημικός εξωμοιωτής, όπου σαν παίχτης είσαστε ο ιδιοκτήτης και ταυτόχρονα ο πιλότος του σκάφους Cobra Mk III. Αυτό το σκάφος σας στην αρχή είναι εξοπλισμένο μ'ένα lazer κανόνι που πυροβολάει προς τα μπροστά και τρείς απλές ρουκέττες, έτσι δηλαδή που με λίγη τύχη να βγείτε ζωντανός από κάποια μονομαχία σας μ'ένα εχθρικό πλοίο !! Η απλή αλλά κυριολεκτικά φοβερή και επαναστατική ιδέα του παιχνιδιού (που έχει εμπνεύσει εκατοντάδες άλλα παιχνίδια από τότε που πρωτοπαρουσιάστηκε), είναι να φορτώσετε κάποιο φορτίο στο σκάφος σας και να το μεταπουλήσετε αυξάνοντας έτσι τη περιουσία σας, να εξερευνήσετε σταδιακά και προοδευτικά το γαλαξία γύρω σας, και να εξοπλίσετε το σκάφος σας με καινούργια όπλα και εξαρτήματα που με τη σειρά

ΤΙΤΛΟΣ	ELITE PLUS
HOUSE	RAMBID
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	7.500
TEST	PC



τους θα σας επιτρέψουν να συνεχίσετε τα ταξίδια σας στο άγνωστο, και ούτω καθ'εξής... Elite στη περίπτωση μας σημαίνει ο καλύτερος από τους καλύτερους, και υπάρχουν αρκετοί τρόποι γιά ν'αυξήσετε τη περιουσία σας και συνεπώς και όλα τα υπόλοιπα. Συνήθως τα πιό πολλά λεφτά έρχονται από τις μάχες σας με τους πειρατές του διαστήματος, που έτσι κι αλλιώς είναι αρκετά δύσκολο να τους αποφύγετε. Το κυνήγι των πειρατών πληρώνει πολύ καλά, αν και με το ίδιο το εμπόριο μπορείτε να τα καταφέρετε εξίσου καλά... Υπάρχουν μπόλικα εξαρτήματα με τα οποία μπορείτε να εξοπλίσετε καλύτερα το σκάφος σας, όπως διαφορετικά όπλα, μεγαλύτερο αμπάρι, εξοπλισμός ραντάρ, computers γιά τη πλοήγηση του σκάφους, lazers που σκάβουν τους αστεροειδείς, κλπ. Ολ'αυτά σημαίνουν άπειρες ώρες παιξίματος, και φυσικά άπειρη ευχαρίστηση γι'αυτούς που τους αρέσει να ξεκινούν από τα χαμηλά και σιγά - σιγά με τις κατάλληλες ενέργειες και τις σωστές αποφάσεις να φτάνουν στα ανώτατα αξιώματα. Αλλωστε, η πρόοδος σας έχει σαν αποτέλεσμα μιά σταδιακή αύξηση του βαθμού σας από τον αρχικό Harmless στα διάφορα ενδιάμεσα στάδια μέχρι τον τελικό Elite !!!

ΣΥΣΤΗΜΑ - ΠΑΙΞΙΜΟ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο κόσμος του Elite είναι πραγματικά τεράστιος. Υπάρχουν 256 συστήματα σε κάθε γαλαξία, και οκτώ γαλαξίες συνολικά. Ο χειρισμός του σκάφους είναι πολύ ρεαλιστικός, κυριολεκτικά αισθάνεστε τη τρισδιάστατη κίνηση στο διάστημα και μπορείτε να κάνετε οποιαδήποτε μανούβρα θέλετε. Τα διάφορα όργανα στο πάνελ του σκάφους δείχνουν τα καύσιμα, τη θερμοκρασία, τη ταχύτητα, τη κατάσταση της ασπίδας, και το ύψος σας όταν είσαστε κοντά σε κάποιο πλανήτη. Εκείνο που είναι φοβερό όμως είναι το radar. Είναι τρισδιάστατο, και όταν ένα σκάφος μπροστά σας είναι πάνω από τη γραμμή πτήσης σας φαίνεται σε μία γραμμή που σηκώνεται πάνω απ'την οθόνη του radar, ενώ στην αντίθετη περίπτωση κατεβαίνει προς τα κάτω. Ολο αυτό το τεράστιο πρόγραμμα με τους εκατοντάδες πλανήτες, σκάφη κλπ, έρχεται σε μία δισκέττα 720K ή σε δύο 360K. Στην ουσία το πρόγραμμα καταλαμβάνει

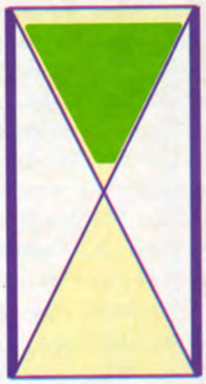


γύρω στα 410K, που συγκρινόμενα με τις πρόσφατες κυκλοφορίες με τα πολλά MB δεν είναι τίποτα. Αυτό απλά σημαίνει ότι μπορούν να γραφτούν φοβερά προγράμματα χωρίς να χρειάζονται MB από data... Το Elite Plus κυκλοφοράει προς το παρόν μόνο στον IBM PC και συμβατά, και είναι μία πολύ βελτιωμένη έκδοση μιάς παλιώτερης που είχε κυκλοφορήσει πριν από χρόνια. Το παίξιμο του παιχνιδιού είναι παρόμοιο με το προηγούμενο, αλλά υπάρχουν και κάμποσες σημαντικές διαφορές στα όργανα και στον έλεγχο του σκάφους. Τα πλήκτρα που ελέγχουν τις δευτερεύοντες λειτουργίες έχουν μετετεθεί στα F1...F12, και μερικά απ'αυτά κάνουν συνδιασμένες ενέργειες, όπως πχ με το F5 γυρνάτε εναλλάξ τις τέσσερις βασικές όψεις αντί να χρειάζεται να τρέχετε στα F1...F4 όπως γινόταν παλιά. Ενα καινούργιο στοιχείο που έχει προστεθεί σ'αυτην την έκδοση είναι το αυτόματο παρκάρισμα στους διαστημικούς σταθμούς, κάτι που δυσκόλευε όλους τους καινούργιους παίκτες. Είναι δηλαδή σαν να έχετε ένα docking computer στο σκάφος, με τη μόνη διαφορά ότι ο διαστημικός σταθμός σας χρεώνει πενήντα credits γιά κάθε προσγείωση !!! Γενικώς όλες οι μανούβρες φαίνονται πιό εύκολες σ'αυτή την έκδοση, μάλλον επειδή το σκάφος ανταποκρίνεται πολύ καλύτερα στους χειρισμούς. Το joystick δουλεύει άψογα με όλους τους χειρισμούς, και το keyboard είναι κι αυτό σχετικά άνετο. Μεγάλη δυσκολία όμως υπάρχει στον έλεγχο του σκάφους με το mouse, και καλό θα είναι να το αποφύγετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εκεί που πραγματικά έχουμε μεγάλη αλλαγή είναι στο τομέα των γραφικών και του ήχου. Σε VGA - MCGA mode έχουμε 256 χρώματα (ένα χάρμα οφθαλμών !!), ενώ σε EGA υποστηρίζονται 16 χρώματα. Τα διάφορα σκάφη που συναντάτε όπως και το δικό σας είναι με solid έγχρωμα vectors, σ'αντίθεση με τη παλιώτερη έκδοση που ήταν απλά wire frames. Επίσης και η ταχύτητα είναι φοβερή, κι εδώ ίσως και να έχετε κάποιο πρόβλημα αν διαθέτετε πολύ γρήγορο μηχάνημα, μιά και δεν φαίνεται να υπάρχει κάποιος τρόπος να την ελέγξετε και να τη φέρετε στα μέτρα σας !! Επίσης, οι οθόνες με πληροφορίες γιά τους πλανήτες τώρα έχουν εικόνες από τους κατοίκους κι άλλες όμορφες λεπτομέρειες, η οθόνη με τη κατάσταση του σκάφους σας δείχνει το ίδιο το σκάφος, κλπ. Και ο ήχος όμως είναι φοβερός, ειδικά μέσα από τη Roland ή την Adlib που υποστηρίζονται πλήρως. Το βασικό μουσικό θέμα είναι πολύ καλό με όμορφα ορχηστρικά εφφέ, καθώς και οι υπόλοιποι ήχοι μέσα στο παιχνίδι είναι εμπλουτισμένοι και ρεαλιστικοί. Και το απλό μεγαφωνάκι του PC όμως καταφέρνει να σας βάλει σωστά μεσα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού..

ΑΝΤΟΧΗ

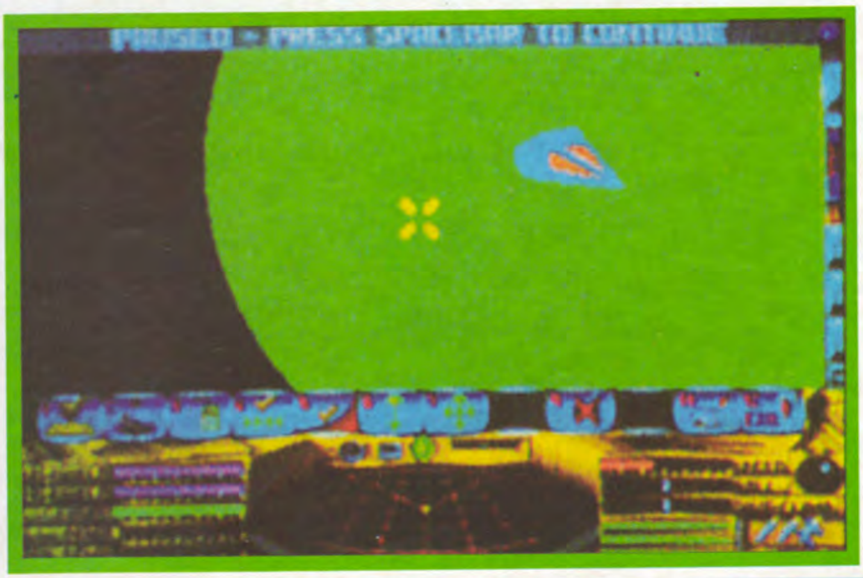


ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Δεν νομίζω ότι χρειάζεται να πούμε τίποτα παραπάνω. Επιτέλους και οι κάτοχοι των PC έχουν στα χέρια τους μιά έκδοση του Elite που εκτός από το φοβερό gameplay προσφέρει και τα χρώματα και τον ήχο που μέχρι τώρα ήταν προνόμιο αυτών που διέθεταν Amiga.

Το Elite Plus δεν πρέπει να λείπει από κανένα σας, και σίγουρα θα σας προσφέρει άπειρες ώρες διασκέδασης, που μόνο ένα τόσο μεγάλο και σπουδαίο παιχνίδι μπορεί!!

Μιά απαραίτητη αγορά...





ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΥΛΑΚΗ

Ηταν ξημερώματα της 3ης Ιουνίου του 1773, όταν οι ναυτικοί του Escurial ανακάλυπταν το πρώτο νησί του Αρχιπέλαγους. Φυσικά, μέσα στους επόμενους μήνες ο νεαρός καπετάνιος Farewell ανακάλυψε και τα υπόλοιπα. Στο κεντρικό νησί τους υποδέχτηκαν με χαρές και γιορτές οι τοπικοί ψαράδες, κι όλα έδειχναν ότι αυτό το παραδεισένιο μέρος θα γινόταν ιδανική αποκία. Μετά από πολλά χρόνια ο καπετάνιος Farewell που είχε ήδη εγκατασταθεί μόνιμα εδώ, πρωτοστάτισε στις ενέργειες γιά την ανεξαρτησία της αποικίας, κάτι που δεν το έβλεπε με καλό μάτι η κυρίως χώρα. Οι κάτοικοι του Αρχιπέλαγους όμως ήταν αποφασισμένοι να κάνουν τα πάντα γιά να υπερασπίσουν τη γη τους...





Ετσι, μπαίνει σε εφαρμογή το σχέδιο Hunter. Στην ουσία πρόκειται γιά μιά μονάδα από επίλεκτους στρατιώτες κομμάντος, ειδικά εκπεδευμένους, που θ'αποτελέσουν την σθεναρή απάντηση στα κατακτητικά σχέδια των εχθρών. Αυτοί οι άνδρες, μέσα από εξαντλητικές ασκήσεις μπορούν να επιβιώσουν πίσω από τις εχθρικές γραμμές, να χρησιμοποιήσουν οποιοδήποτε όχημα γιά μεταφορικό μέσο, και η απόλυτη γνώση των νησιών θα τους επιτρέψει να δώσουν ένα γερό κτύπημα στον εχθρό. Ηδη τα πράγματα βρίσκονται σε αρκετά κρίσιμο σημείο, μιά και ο εχθρός έχει καταλάβει σχεδόν τα μισά νησιά... Αυτή είναι με δυό λόγια η ιστορία πίσω από το καινούργιο παιχνίδι της Activision, το Hunter. Πρέπει να ομολογήσουμε ότι είναι αν μη τι άλλο ενδιαφέρουσα, όπως εξίσου ενδιαφέρον και εντυπωσιακό είναι και το παιχνίδι όπως θα δούμε παρακάτω. Με το που ξεκινάτε λοιπόν έχετε τις εξής επιλογές. Να δείτε τα χαρακτηριστικά του στρατιώτη που εκπροσωπείτε, καθώς επίσης και το πρόσωπο του. Υπάρχει ακόμη η επιλογή demo, μέσω της οποίας μπορείτε να πάρετε μιά εικόνα σχετικά με το πώς παίζει το παιχνίδι κλπ, και η επιλογή γιά σώσιμο ή φόρτωμα ενός παλαιότερου παιχνιδιού και φορμάρισμα μιάς άγραφης δισκέττας που θα δεχτεί τα παιχνίδια που θέλετε να σώσετε. Και φυσικά υπάρχει και η επιλογή που ενδιαφέρει κάθε καινούργιο παίκτη, να ξεκινήσετε δηλαδή ένα καινούργιο παιχνίδι. Εδώ πρέπει να διαλέξετε από τρείς κατηγορίες αποστολών, κάθε μία από τις οποίες κρύβει τους δικούς της κινδύνους κι έχει τα δικά της χαρακτηριστικά. Ας τις δούμε μία μία ξεχωριστά... Hunter : Το Αρχηγείο σου αναθέτει κάθε φορά κι από μιά αποστολή υψίστης σημασίας. Ολες σου οι ικανότητες θα χρειαστούν στο έπακρον γιά την εκπλήρωση της. Χρειάζεται ταχύτητα, επιδεξιότητα, κι εξυπνάδα στα ταξίδια σου στο αχανές Αρχιπέλαγος, στις μάχες σώμα με σώμα με τον εχθρό, και στο ψάξιμο των εχθρικών κτιρίων. Missions : Εδώ τον πρώτο λόγο τον έχει η ταχύτητα. Συγκεκριμένα, οι αποστολές που σας ανατίθενται είναι σχετικά απλές, όπως επιδρομή σε κάποιο κτίριο, σε κάποια βάση ραντάρ, κλπ, και πρέπει να είσαστε όσο πιό γρήγορος γίνεται... Action : Η τελευταία μεγάλη μάχη που θα κρίνη το μέλλον του Αρχιπέλαγους έχει αρχίσει εδώ και κάμποση ώρα. Τώρα λοιπόν είναι η στιγμή να φα-

ΤΙΤΛΟΣ	HUNTER
HOUSE	ACTIVISON
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	-
TEST	AMIGA





νείς αντάξιος της σκληρής εκπαίδευσης σου όλ'αυτά τα χρόνια. Ο εχθρός ξέρει γιά τις δυνατότητες σου και θα κάνει τα πάντα γιά να σε εξοντώσει. Αυτό κάνει τις αποστολές σου φοβερά δύσκολες, ίσως αδύνατες... Ολοι οι κάτοικοι στηρίζονται στις ενέργειες σου. Δεν πρέπει να τους απογοητεύσεις... Στην αρχή κάθε αποστολής σου παρουσιάζεται μιά εικόνα όπου βλέπεις τον χαρακτήρα που ελέγχεις, και μιά σύντομη περιγραφή αυτών που πρέπει να κάνεις. Το Hunter χρησιμοποιεί ένα πολύ έξυπνο σύστημα ελέγχου που γίνεται κατανοητό αρκετά εύκολα και σας επιτρέπει μιά μεγάλη ποικιλία ενεργειών. Υπάρχουν μπόλικα αντικείμενα που σας κάνουν τις αποστολές πιό εύκολες όπως, ραντάρ, ρολόι, ιατρικά κιτ που αναπληρώνουν την ενέργεια σας, όπλα κλπ, μόνο που τα πιό πολλά από αυτά δεν τα έχετε μαζί σας από την αρχή αλλά πρέπει να ψάξετε να τα βρείτε !!! Και μιά και αναφέραμε το ψάξιμο, υπάρχει κι ένας τεράστιος χάρτης γεμάτος από τα νησιά του Αρχιπέλαγους γιά να βρίσκετε το δρόμο σας. Σχετικά τώρα με τις μετακινήσεις σας πρέπει να ομολογήσουμε ότι το Hunter μας εξέπληξε !!! Υπάρχουν σχεδόν τα πάντα (εντάξει, όχι διαστημόπλοια η αεροπλάνα !!!), αλλά γιά ρίξτε μιά ματιά στον κατάλογο που ακολουθεί... Φορτηγά, αυτοκίνητα, ελικόπτερα, ασθενοφόρα, δύο διαφορετικοί τύποι τάνκ, πύραυλοι, χόβερκραφτς, γουίντ σέρφινγκς, βάρκες με κουπιά, τορπιλάκατοι, ποδήλατα κλπ (τελικά ίσως να υπάρχουν και διαστημόπλοια !!!). Ακόμη, στις περιπλανήσεις σας θα συναντήσετε και αρκετά ζώα, πολλά από τα οποία ίσως σας χρησιμεύσουν γιά φαγητό (!!!), αλλά προσοχή γιατί μερικά είναι επικίνδυνα (καρχαρίες, ταύροι κλπ) και ίσως σας τραυματίσουν... Και ερχόμαστε και στο τεχνικό μέρος του παιχνιδιού. Ο κόσμος του Hunter εκτός από τεράστιος είναι τρισδιάστατος και ρεαλιστικότατος. Το σύμπλεγμα από τα νησιά του Αρχιέλαγους που βλέπετε στο χάρτη σας αναπαρίσταται με εκπληκτική ζωντάνια, και υπάρχουν χιλιάδες πράγματα να εξερευνήσετε, σπίτια να ψάξετε, αποθήκες να σαμποτάρετε κλπ. Τα πάντα, από το στρατιώτη σας, τα κτίρια, τα οχήματα, τους λόφους κλπ στηρίζονται στη τεχνική με τα γεμάτα πολύγωνα, και το τελικό αποτέλεσμα είναι πράγματι καταπληκτικό. Κάπου θυμίζει το σύστημα των γραφικών του Midwinter (όσοι δεν το έχετε αγοράσει ακόμη κάντε το όσο είναι καιρός), αν και το Hunter φαίνεται να χρησιμοποιεί μιά πιό βελτιωμένη έκδοση. Η ταχύτητα είναι κάτι που πρέπει να το δεί κανείς γιά να το πιστέψει !!! Ολα τα οχήματα, τα ζώα, οι άνθρωποι κινούνται με ρεαλιστικότατες κινήσεις, αλλά πάνω απ'όλα πολύ γρήγορα. Βέβαια το τίμημα γιά όλα αυτά είναι κάπου τα χρώματα που είναι λιτά (οι βασικές αποχρώσεις που κυριαρχούν είναι του πράσινου και του μπλέ, αλλά στο κάτω κάτω πρόκειται γιά ένα στρατιωτικό παιχνίδι που εξελίσετται σε καταπράσινη ξηρά και σε γαλάζια θάλασσα !!!). Ο ήχος που βγαίνει από τα σπλάχνα της Amiga χωρίς να είναι κάτι το καταπληκτικό είναι παραπάνω από καλός γιά το είδος του παιχνιδιού. Οι ήχοι από τις εκρήξεις, τους πυροβολισμούς, τα οχήματα κλπ, προσφέρουν κατά πολύ στη συνολική εικόνα αλλά και στην ζωντάνια που αποπνέει απ'το παιχνίδι... Τελικά όσο πιό πολύ παίζει κανείς το Hunter, τόσο πιό πολύ απορροφάται από τη γρήγορη δράση του και την ομορφιά του. Το Hunter είναι ένα παιχνίδι που θα αρέσει σ'όλους. Υπάρχουν εκατοντάδες αποστολές που όλες οδηγούν στον τελικό σκοπό, στην απελευθέρωση του Αρχιπέλαγους, της πατρίδας σας. Στο κάτω κάτω γι'αυτό σας έχουν εκπαιδεύσει, έτσι δεν είναι;

ΑΝΤΟΧΗ







ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

METAL MUTANT

ΤΙΤΛΟΣ	METAL MUTANT
HOUSE	SILMARILIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	—
TEST	AMIGA

Στο μακρινό μέλλον η επιστήμη έχει κάνει πραγματικότητα ένα από τα μεγαλύτερα όνειρα, αλλά και ταυτόχρονα έναν από τους μεγαλύτερους φόβους του ανθρώπου: τα ρομπότ (ή καλύτερα τα βιο-μηχανικά όντα) έχουν αναλάβει όλες τις βαρετές δουλειές. Τότε ο μεγαλύτερος φόβος της μελλοντικής ανθρωπότητας γίνεται πραγματικότητα...

Τα ρομπότ φαίνεται ότι βαρέθηκαν την μονότονη εργασία και αποφάσισαν να επαναστατήσουν υπό την καθοδήγηση του αρχηγού τους, Arod 7, και σχεδόν εξαφανίζουν το ανθρώπινο γένος από το πρόσωπο της Γης. Σε ένα σενάριο που θυμίζει Εξολοθρευτή και Strider 2, μια μικρή αλλά ικανή ομάδα ανθρώπων δεν είχε παρασυρθεί στην κατάπτωση και ήταν έτοιμη να αντιμετωπίσει την ρομποτική απειλή. Αυτοί αποφάσισαν να χτυπήσουν τα ρομπότ με τα ίδια τους τα όπλα, να τους δώσουν μια γεύση από το φάρμακό τους... Ετσι κατασκευάστηκε το Metal Mutant, ένα μηχανικό όν με χαρακτηριστικά πολλών ζωντανών οργανισμών ταυτόχρονα. Χα, να δούμε τώρα πώς θα τα βγάλουν πέρα τα οικιακά ρομπότ... Σκοπός σας είναι ελέγχοντας αυτό το υπερόπλο που μπορεί να αλλάζει μορφές να περάσετε μέσα από πόλεις και βάλτους μέχρι να φτάσετε και να αντιμετωπίσετε τον Arod 7 σε μια εκπληκτική μάχη. Για όσους δεν έχουν καταλάβει ακόμα, το παιχνίδι είναι Γαλλικό, και αυτό σημαίνει δύο πράγματα: πρώτα είναι δυσκολο να βρείτε αντικειμενικό review στον Ευρωπαϊκό-Αγγλικό τύπο! και δεύτερον ότι έχει μια ιδιόμορφη τεχνική κατασκευή. Κατ'αρχήν σύμφωνα με τις συνήθειες της Silmarils (Targhan, Colorado, Arborea) δεν υπάρχει scrolling αλλά flick screen. Τα backgrounds είναι εξωτικά και στυλιζαρισμένα, αλλά τους λείπουν τα πολλά χρώματα. Τα sprites είναι πελώρια, με εξαιρετικό animation θυμίζοντας coin-op. Οι αντίπαλοί σας ποικίλουν από τέρατα και περίεργα όντα μέχρι μεταλλικές και συνήθως κινούμενες κατασκευές.



Ο ήχος έχει ατμοσφαιρικά και πολύ δυνατά εφφέ ενώ υπάρχουν έξτρα αντικείμενα με τα οποία κάθε χαρακτήρας μπορεί να αποκτήσει νέες δυνάμεις. Το gameplay είναι απολαυστικό αρκεί να έχετε μάθει τις κινήσεις που δίνουν τις μεταμορφώσεις (από Cyborg σε Δεινόσαυρο και ρομπότ) και να μπορείτε να κάνετε τη σωστή κίνηση τη σωστή στιγμή. Υπάρχουν 5 επίπεδα που πρέπει να περάσετε για να καταφέρετε να φτάσετε στον τελικό κακό. Ααα, ξεχάσαμε να πούμε ότι τα περισσότερα από τα χτυπήματα του παιχνιδιού γίνονται με γυμνά... σίδερα και αυτό κατατάσσει το πρόγραμμα στα beat'em up.



CYBORG

Είναι γρηγορος, έχει τσεκούρι και τρυπάνι στα χέρια του και την ικανότητα να δημιουργεί ένα καταστρεπτικό ενεργειακό πεδίο. Μπορεί να κρέμεται από τα ταβάνια με γάντζο, να πηδάει και να αναπληρώνει την ενέργειά του από τα σημεία ισχύος.

DINO

Σχετικά αργός, έχει πανίσχυρο δάγκωμα, ικανότητα υπνωτισμού και φλογοβόλο.
Αν δεν σας φτάνουν αυτά προσθέστε ένα μηχανικό τηλεκατευθυνόμενο "κουνούπι" που μπορεί να γυρίζει διακόπτες.

TANK

Είναι αργό αλλά με πολύ γρήγορο πολυβόλο που μπορεί να το στρέφει προς 180 μοίρες. Ακόμα εκτοξεύει πυραύλους.

ΓΕΝΙΚΑ	88
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88

ΤΙΤΛΟΣ	TEST DRIVE III
HOUSE	ACCOLADE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	6850
TEST	PC

TEST DRIVE III

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

Το Test Drive είναι από τα πιό αγαπημένα προγράμματα οδήγησης αυτοκινήτου στο χώρο των κομπουτερόπληκτων, κάτι που σίγουρα είναι απόλυτα δικαιολογημένο μιά και τα τελευταία τρία χρόνια σχεδόν μονοπολεί αυτό τον χώρο. Αυτές τις μέρες κυκλοφόρησε και στη χώρα μας γιά IBM PC και compatibles (οι εκδόσεις γιά τα άλλα format αναμένονται κάπου στο μέλλον) το τελευταίο δημιούργημα της Accolade που αποτελεί και τη τρίτη και πιό πρόσφατη προσθήκη στο μεγάλο βιβλίο που λέγεται Test Drive, το The Passion !!! Εκεί που το Test Drive II αποτελούσε μιά απλή βελτιωμένη έκδοση του I χωρίς μεγάλες και σημαντικές αλλαγές στο gameplay, στο The Passion τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά, ευτυχώς προς το καλύτερο !! Ας δούμε λοιπόν αυτές τις αλλαγές αναλυτικότερα...

ΓΕΝΙΚΑ	79
ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	51
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82

Αληθινές συνθήκες οδήγησης σε αληθινούς δρόμους. Μπορείτε να τρέχετε μέσα στη νύχτα και να σας κτυπάνε όλα τα στοιχειά της φύσης (!!!) όπως βροχές, χιόνια, καταιγίδες με κεραυνούς κλπ, και φυσικά γιά να κάνετε το ταξίδι σας πιό άνετο μπορείτε ν'ανάψετε τα μπροστινά σας φώτα, να βάλετε μπροστά τους υαλοκαθαριστήρες σας κλπ. Αν κάπου νομίζετε ότι έχετε χαθεί μη διστάσετε, βάλτε όπισθεν και πάρτε πίσω το δρόμο απ'τον οποίο ήρθατε, διαλλέξτε ένα διαφορετικό δρόμο, και γενικώς ψάξτε όλους τους δρόμους για να βρείτε τη πιό σύντομη διαδρομή. Επίσης προσέξτε τ'άλλα αυτοκίνητα, τις αφύλακτες διαβάσεις γιατί μπορεί να περνάει κάποιο τρένο, και τις αγελάδες που βόσκουν κοντά στο δρόμο (ναί, υπάρχουν και τέτοιες !!!). Ολ'αυτά που μόλις αναφέραμε δεν υπήρχαν στα προηγούμενα Test Drive, και προσφέρουν μιά τελείως διαφορετική (αλλά και πολύ διασκεδαστική συνάμα) διάσταση στο πρόγραμμα. Επίσης υπάρχουν τρία καινούργια αμάξια να διαλλέξετε γιά τις περιπλανήσεις σας, και όταν λέμε αμάξια δεν εννοούμε αυτά που βλέπουμε όλοι μας καθημερινά στους δρόμους, αλλά αυτά που τα βλέπουμε μόνο στις... φωτογραφίες μιά και απευθύνονται στους πολύ πολύ λίγους, κυρίως λόγω τιμής !!! Μπράβο λοιπόν στην Accolade που δίνει την ευκαιρία και σε μας τους κοινούς θνητούς να τα οδηγήσουμε (έστω) στις οθόνες των υπολογιστών μας και να βγάλουμε το άχτι μας !!! Αυτά τα μυθικά αμάξια είναι το Lamborghini Diablo, το Chevrolet CERV III, και το Pininfarina Mythos, δηλαδή η αφρόκρεμμα των σπορ αμαξιών σήμερα. Οι επιδόσεις τους βέβαια όπως και οι τιμές τους έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό, είναι πολύ υψηλές... Τέλος, άλλο ένα καινούργιο χαρακτηριστικό του προγράμματος είναι



το replay, δηλαδή η επανάληψη ενός μέρους της διαδρομής οποιαδήποτε στιγμή θέλετε, κι από ένα σωρό διαφορετικές κάμερες, ιδανική επιλογή γιά να ξαναβλέπετε τα θεαματικά σας τρακαρίσματα και γενικώς όλες τις ριψοκίνδυνες φάσεις. Τα γραφικά του Test Drive III είναι άψογα, ιδιαίτερα σε VGA mode όπου απεικονίζονται 256 χρώματα. Υπάρχουν και κάμποσες στατικές εικόνες που είναι κι αυτές φοβερές, και υπάρχει επιλογή του πόσο detail (λεπτομέρεια) θα βλέπετε στην οθόνη σας. Η Full Detail είναι καλή μόνο αν διαθέτετε πολυ γρήγορο μηχάνημα (286 στα 12 Mhz είναι το minimum), αλλιώς η ταχύτητα θα είναι απελπιστικά αργή. Αυτό είναι και το μεγαλύτερο μειονέκτημα που αντιμετωπίσαμε στο καθ'όλα τ'άλλα έξοχο πρόγραμμα, η ταχύτητα, και πρέπει μάλλον να φταίει το ότι τα γραφικά αυτή τη φορά είναι τρισδιάστατα filled polygons που απαιτούν δυνατό μηχάνημα. Ο ήχος αποτελείται από διάφορα καλά θέματα στην αρχή και μέσα στο παιχνίδι (εφ όσον βέβαια διαθέτετε κάποια κάρτα), αλλά εκεί που τα χαλάει είναι ο ήχος του αυτοκινήτου σας γενικώς, που είναι από τους χειρότερους που έχουμε ακούσει (τουλάχιστον γι'αυτό που ακούγαμε μέσω της κάρτας Soundblaster) !!! Συμπερασματικά όμως να πούμε ότι το Test Drive III είναι πολύ βελτιωμένο και προχωρημένο σε σχέση με τα προηγούμενα, κι αν εξαιρέσουμε τα ένα - δύο μειονεκτήματα που αναφέραμε πρίν, αποτελεί ένα από τα καλύτερα προγράμματα που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή γιά τους φίλους των ακριβών αυτοκινήτων και της ταχύτητας... Φορέστε λοιπόν τις ζώνες σας και Βροοοοουμμμμ.....



ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

VIRTUAL WORLDS

Δεν έχουν περάσει καλά καλά δυό μήνες από τότε που η Incentive μέσω της Domark έδωσε την ευκαιρία σε όλους με το καταπληκτικό πρόγραμμα 3D Construction Kit να μπούν στο θαυμαστό τρισδιάστατο κόσμο, και να που έπεσε στα χέρια μας η συλλογή των παλιότερων παιχνιδιών της εταιρίας μ'αυτό το ίδιο επαναστατικό σύστημα, με τίτλο Virtual Worlds. Η συλλογή περιλαμβάνει (με χρονολογική σειρά κυκλοφορίας τους) τα, Driller, Total Eclipse, Castle Master, και τη συνέχεια αυτου του τελευταίου που ήταν ακυκλοφόρητη μέχρι σήμερα (αυτό και μόνο ανεβάζει την αξία της συλλογής), The Crypt. Ας περάσουμε λοιπόν να ρίξουμε μιά πιό αναλυτική ματιά στο καθένα απ'αυτά...

DRILLER



Το Driller που πρωτοκυκλοφόρησε το 1987 χρησιμοποιεί το σύστημα Freescape στην αρχική του μορφή, ενω τα υπόλοιπα παιχνίδια της συλλογής είναι κατασκευασμένα με μιά πιό βελτιωμένη έκδοση του, το Freescape 2. Αυτό βέβαια δεν μειώνει καθόλου την αξία του παιχνιδιού, που ειδικά για την εποχή του ήταν πρωτοποριακό. Το σενάριο λοιπόν είναι το εξής. Ο πλανήτης Evath έχει δύο φεγγάρια, το Mitral και το Tricuspid. Στο πρώτο φεγγάρι λόγω των τεράστιων ανασκαφών μιάς παράνομης ράτσας, των Ketars, έχουν δημιουργηθεί τεράστια αποθέματα αερίου, που αν προκαλέσουν την έκρηξη του φεγγαριού, όλος ο πληθυσμός του Evath θα εξοντωθεί. Σαν να μην ήταν όλ'αυτά αρκετά, οι επιστήμονες έχουν υπολογίσει ότι ένας τεράστιος μετεωρίτης πρόκειται να συγκρουστεί με τον Mitral εντός ολίγων ωρών !! Εσείς λοιπόν αναλαμβάνετε να δώσετε λύση σ'όλα αυτά, και η αποστολή σας είναι να απελευθερώσετε το αέριο από τους 18 σέκτορες του Mitral πριν τον κτυπήσει ο μετεωρίτης. Γιά να το πετύχετε αυτό πρέπει να κάνετε συγκεκριμένες ενέργειες, όπως να μπορέσετε να επισκεφτείτε και τους 18 σέκτορες, να βρείτε το κέντρο του αερίου σε κάθε σέκτορα και να τοποθετήσετε εκεί από ένα τρυπάνι για να το απελευθερώσετε, να βρείτε τους κρύσταλλους Rubicon που είναι απαραίτητοι γιά την ενέργεια σας, και ν'αποφύγετε η να καταστρέψετε τους φάρους με τα lazers και τους Scanners. Απ'ότι καταλαβαίνετε σας περιμένει μιά πολύ δύσκολη δουλειά, και πρέπει να βάλετε τα δυνατά σας γιά να τη φέρετε σε πέρας. Τα γραφικά είναι τα γνωστά πλέον τρισδιάστατα (filled polygons), χωρίς πολλά χρώματα και πολλές λεπτομέρειες, αλλά με μιά ρεαλιστικότητα και ελευθερία κινήσεων θαυμαστή. Και ο ήχος κινείται σε απλά επίπεδα και περιορίζεται σε μερικά εφφέ. Το Driller, αν κι από τις πρώτες προσπάθειες με το σύστημα Freescape, καταφέρνει να είναι ένα παιχνίδι με έντονη δράση και μπόλικο ψάξιμο..

ΤΙΤΛΟΣ	VIRTUAL WORLDS
HOUSE	DOMARK
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	4.150
TEST	AMIGA

TOTAL ECLIPSE

Με το ίδιο σύστημα όπως και το Driller, η Incentive αμέσως μετά κυκλοφόρησε το Total Eclipse. Εδώ όμως η ιστορία είναι τελείως διαφορετική, και πιό γήινη... Το



παιχνίδι διαδραματίζεται στην Αίγυπτο και τις πυραμίδες 60 χρόνια πρίν, δηλαδή το 1930. Μετά από τρείς μέρες ταξίδι με οποιοδήποτε μεταφορικό μέσο βρίσκατε στο δρόμο σας, φτάνετε στο Ankh Arah, ένα τυπικό χωριό της Αφρικής. Ακολουθεί ένα βράδυ ξεκούρασης (αυτό είναι σχετικό !!) στο μοναδικό και πανάθλιο ξενοδοχείο της περιοχής, και την άλλη μέρα ξεκινάτε μ'ένα δίπλανο (Sopwith Camel) για τον προορισμό σας που είναι η μεγάλη πυραμίδα εκεί κοντά. Γιά πιό λόγο όμως έχετε κάνει όλο αυτό το επικίνδυνο ταξίδι. Σαν αρχαιολόγος που είσαστε μάθατε γιά μιά κατάρα που έβαλε ο Αρχιερέας πολύ παλιά στην Αρχαία Αίγυπτο. Πιό συγκεκριμένα, έκτισε μιά πυραμίδα και στον πιό ψηλό της θάλαμο τοποθέτησε μιά λειψανοθήκη, και αν κάποιος εμπόδιζε ποτέ τις ακτίνες του ήλιου από το να τη βλέπουν, η κατάρα θα έμπαινε σε λειτουργία. Φυσικά η πυραμίδα είναι αυτή που τώρα βλέπετε μπροστά σας, κι έχετε ακριβώς δυό ώρες πριν από την ολική έκλειψη του ήλιου γιά να εμποδίσετε το κακό, και να αποφευχθεί ο κίνδυνος γιά όλη την ανθρωπότητα... Πρέπει λοιπόν να μπείτε

μέσα στη πυραμίδα από τη πόρτα που είναι μπροστά σας, ν'αντιμετωπίσετε μπόλικους κινδύνους και φοβερούς γρίφους μέχρι να φτάσετε στο ψηλότερο δωμάτιο, και γιατί όχι, να συνδιάσετε το τερπνό μετά του ωφελίμου και να μαζέψετε στο δρόμο σας όσους περισσότερους θησαυρούς μπορείτε !!! Γι'αυτό το σκοπό έχετε μαζί σας ένα πιστόλι με κάμποσες σφαίρες, το ρολόι σας, ένα μπουκάλι με νερό που πρέπει να φροντίζετε να μένει πάντα γεμάτο, κι έναν πυρσό. Τα γραφικά του Total Eclipse είναι επίσης πολύ ρεαλιστικά, και λίγο πιό προσεγμένα (βοηθάει και το θέμα του παιχνιδιού) από το προηγούμενο. Το ίδιο ισχύει και γιά τον ήχο, αλλά εκείνο που είναι πολύ προσεγμένο σ'αυτό το παιχνίδι είναι οι γρίφοι, που είναι από εύκολοι μέχρι πολύ δύσκολοι. Και το Total Eclipse είναι ένα πολύ δυνατό παιχνίδι, που σίγουρα θα σας καθηλώσει με τη δράση του και την έξυπνη πλοκή του...

CASTLE MASTER

CASTLE MASTER II THE CRYPT

Αυτά τα δύο θα τα εξετάσουμε μαζί, μιά και το δεύτερο που είναι και ακυκλοφόρητο μέχρι σήμερα στηρίζεται στο ίδιο ακριβώς θέμα όπως και ο προκάτοχος του. Σ'αυτά τα δύο έχουμε και την εμφάνιση της καινούργιας τεχνικής Freescape II, που είναι βελτιωμένη σε πολλά σημεία σε σχέση με τη παλιά. Στο πρώτο λοιπόν πρέπει να ελευθερώσετε το ταίρι σας (αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι μπορείτε να το παίξετε είτε σαν άνδρας, είτε σαν γυναίκα, οπότε θα έχετε και διαφορετική αντιμετώπιση στα puzzles), που είναι φυλακισμένο στον πιό ψηλό πύργο του κάστρου Eternity. Αν η διάσωση αποτύχει, τότε θα γίνετε αιώνιοι σκλάβοι του μάγου του κάστρου, του Castle Master. Στο δεύτερο παιχνίδι το The Crypt, είσαστε φυλακισμένος μέσα στο κάστρο σε μιά μυστική κρύπτη, και πρέπει να προσπαθήσετε να βρείτε το δρόμο προς την ελευθερία. Το gameplay είναι παρόμοιο και στα δυό παιχνίδια, οπως και η οθόνη μέσα απ'την οποία βλέπετε τη δράση και κάνετε τις κατάλληλες επιλογές σχετικά με τις ενέργειες σας. Υπάρχουν άφθονοι γρίφοι που περιμένουν να τους λύσετε, πολλοί από τους οποίους έρχονται με τη μορφή μυστήριων κειμένων σε πινακίδες που είναι διάσπαρτες στους τοιχους του κάστρου. Υπάρχουν και αρκετά εχθρικά πνεύματα που φυλάνε συγκεκριμένα δωμάτια, και γιά τα οποία πρέπει ν'ανακαλύψετε ειδικούς τρόπους γιά να τα εξοντώσετε. Ακόμη πρέπει να ανακαλύψετε τρία μαγικά Potions, δέκα διαφορετικά κλειδιά που ξεκλειδώνουν ισάριθμες κλειδωμένες πόρτες, να εξερευνήσετε μυστικά τούνελς και υπόγιες κατακόμβες, και να μαζέψετε μυθικούς θυσαυρούς. Ο έλεγχος όλων των ενεργειών σας γίνεται με τη βοήθεια του mouse, αλλά αν το θέλετε και με τα πλήκτρα. Στη κεντρική οθόνη υπάρχει ένα μεγάλο παράθυρο όπου βλέπετε τη δράση σε πρώτο πρόσωπο, και γύρω γύρω υπάρχουν οι διάφορες εντολές, όπως Walk, Run, Crawl, Look Up η Down, και Move (προς όλες τις κατευθύνσεις). Επίσης, φαίνεται η ενέργεια σας, ο αριθμός των κλειδιών που έχετε μαζέψει, ο αριθμός των εχθρών που έχετε σκοτώσει, και το σκόρ σας. Υπάρχει μιά οθόνη ακόμη που σας δίνει αναλυτικές πληροφορίες γιά τα κλειδιά κλπ, και μέσω της οποίας μπορειται να σώσετε το παιχνίδι σε κάποιο σημείο, η να φορτώσετε ένα σωσμένο. Τα γραφικά είναι από τρισδιάστατα και γεμάτα πολύγωνα, μόνο που αυτή τη φορά είναι πιό λεπτομερή, καλοσχεδιασμένα, και εντυπωσιακά. Τα διάφορα τέρατα που συναντάτε, δράκοι κλπ είναι πράγματι τρομακτικά. Υπάρχουν δεκάδες διαφορετικά δωμάτια γιά εξερεύνηση, και σίγουρα θα σας χρειαστεί αρκετός χρόνος μέχρι να τα λύσετε. Ο ήχος αποτελείται από μιά καταπληκτική εισαγωγική μουσική, από τις πλέον ατμοσφαιρικές που έχουμε ακούσει ποτέ (!!), και απλά εφφέ μέσα στο κυρίως παιχνίδι. Γενικώς, τόσο το Castle Master όσο και το The Crypt, είναι δυό παιχνίδια που θα δοκιμάσουν την αντοχή σας, την εξυπνάδα σας, τα νεύρα σας, αλλά και τα αντανακλαστικά σας σε υπερθετικό βαθμό. Με μιά λέξη, είναι ΦΟΒΕΡΑ ...





ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η συλλογή Virtual Worlds δείχνει την εξέλιξη μιάς εταιρίας, της Incentive, μέσα από τέσσερα παιχνίδια της και μέσα από ένα πρωτοποριακό σύστημα που οι ίδιοι ανακάλυψαν και σιγά σιγά τελειοποίησαν, αποτελεί δηλαδή κάτι σαν ιστορικό ντοκουμέντο. Θα σταθούμε σ'αυτό το σημείο και θα τελειώσουμε λέγοντας ότι και μόνο γι'αυτό το λόγο κάθε σωστός παίκτης πρέπει να την έχει σπίτι του...

ΓΕΝΙΚΑ	80
ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	61
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

MOONSHINE RACERS

ΤΙΤΛΟΣ	MOONSHINE RACERS
HOUSE	MILLENIUM
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	4.150
TEST	PC

Το Moonshine Racers είναι ένα παιχνίδι αρκετά διαφορετικό απο άλλα παρόμοια με αυτοκίνητα, τρέξιμο, κυνηγητό στους δρόμους κλπ. Υπάρχει το χιουμοριστικό στοιχείο που διοχετεύεται διακριτικά στο παιχνίδι και του δίνει αυτό το έξτρα, ώστε να το διαφοροποιεί αρκετά απ'τα άλλα. Το περίεργο (και κάπου αστείο) λοιπόν σενάριο είναι λίγο πολύ το εξής.

Εχετε κάτω απ'τον έλεγχο σας τον Ike και τον Billy Joe, που με τη σειρά τους οδηγούν το ερειπωμένο φορτηγάκι τους που είναι γεμάτο με Moonshine στους πολυσύχναστους δρόμους με σκοπό να παραδώσουν το φορτίο τους στους πελάτες τους. Τώρα, αυτό το Moonshine θα πρέπει να φανταζόσαστε τι περίπου είναι, το καταπληκτικό και πολύ δυνατό ουίσκι που βρίσκεται μόνο στην Αμερική, και πιό συγκεκριμένα στον Νότο !!! Ομως, η παράδοση δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση. Βλέπετε, όλα αυτά συμβαίνουν στη δεκαετία του '20, και μάλιστα στη περίοδο της ποτοαπαγόρευσης !!! Στους δρόμους περιπολεί ο μοχθηρός σερίφης Sam με τους βοηθούς του, κι έχει σκοπό να τηρήσει το νόμο και άρα να σας κατάσχει το ουίσκι πάση θυσία. Και σαν να μην είναι αυτό αρκετό υπάρχουν κι άλλοι που κάνουν διανομές, κι ο πρώτος που θα παραδώσει στο πελάτη θα πάρει και τα χρήματα !! Υπάρχουν πάνω από δώδεκα διαφορετικές διαδρομές (πίστες), και η δράση πρέπει να ομολογήσουμε ότι είναι γρήγορη και καταιγιστική. Τα χρήματα που τυχόν κερδίζετε από τις παραδόσεις δεν είναι γιά να τα βάλετε στη τράπεζα, αλλά πρέπει συνεχώς να εξοπλίζετε τ'αμάξι σας για ν'ανταπεξέλθετε στο συναγωνισμό και στο συνεχές κυνηγητό. Στην αρχή ξεκινάτε με το τρισάθλιο φορτηγάκι του Billy Joe, αλλά αν τα καταφέρετε στις παραδόσεις μπορείτε ν'αγοράσετε άλλα πιό γρήγορα και πιό καλά εξοπλισμένα. Το καλύτερο απ'όλα είναι το Hot Rod, που θ'αναγκάσει το σερίφη να ζητήσει βοήθεια από τις άλλες πολιτείες γιά να μπορέσει να σας πιάσει. Οι ταχύτητες είναι στο στυλ του Outrun, δηλαδή High και Low. Οι συγκρούσεις με τ'άλλα αυτοκίνητα και η υψηλή ταχύτητα έχουν σαν αποτέλεσμα την άνοδο της θερμοκρασίας του κινητήρα και την αναπόφευκτη έκρηξη, γι'αυτό λίγη παραπάνω προσοχή στο δείκτη δεν βλάπτει. Μετά το πέρας της παράδοσης ακολουθεί η καθιερωμένη σας επίσκεψη στο γκαράζ του Marlon, απ'όπου μπορείτε ν'αγοράσετε καινούργιες μηχανές, λάστιχα, χάρτες, τούρμπο, κλπ. Και μιά και μιλάμε γιά το τούρμπο, μερικά βαρέλια που βρίσκονται στις άκρες του δρόμου αναπληρώνουν το στόκ σας σε Moonshine, που μετά μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σαν καύσιμο αν έχετε αγοράσει το τούρμπο. Και φυσικά μεγάλη προσοχή στα βαρέλια με το moonshine, γιατί αλλιώς ο γέρο-Tucker θα σας κυνηγάει όπου κι αν πάτε !! Αν αγοράσετε το χάρτη με τη διαδρομή θα μπορείτε να βλέπετε ανά πάσα στιγμή τη θέση σας, και τους μεγαλύτερους κινδύνους που σας περιμένουν. Το Moonshine Racers παίζεται πολύ εύκολα και είναι αρκετα διασκεδαστικό. Τα γραφικά είναι προσεγμένα, με καλή αλλά κάπως λιτή χρησιμοποίηση των χρωμάτων, και η κίνηση του αμαξιού σας καθώς και των άλλων είναι αρκετά ομαλή. Στο PC χρειάζονται και τα 640K της μνήμης σας και υποστηρίζονται μόνο οι κάρτες EGA και VGA, ενώ από ήχο υποστηρίζεται η AdLib. Ακόμη, να προσθέσουμε ότι ο ήχος στέκει σε αρκετά καλά επίπεδα, και οι διάφοροι χαρακτήρες που φαίνονται στο πάνω δεξιά τμήμα της οθόνης έχουν μεγάλη πλάκα τόσο μ'αυτά που σας λένε, όσο και με τις γκριμάτσες που κάνουν... Γενικά, το Moonshine Racers χωρίς να είναι κάτι το επαναστατικό καταφέρνει να σταθεί αρκετά καλά στο χώρο του, και με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του να προσφέρει τελικά αυτό που βασικά ζητάμε όλοι από ένα παιχνίδι, τη διασκέδαση !!! Καλό θα είναι να το έχετε στα υπ'όψη σας...





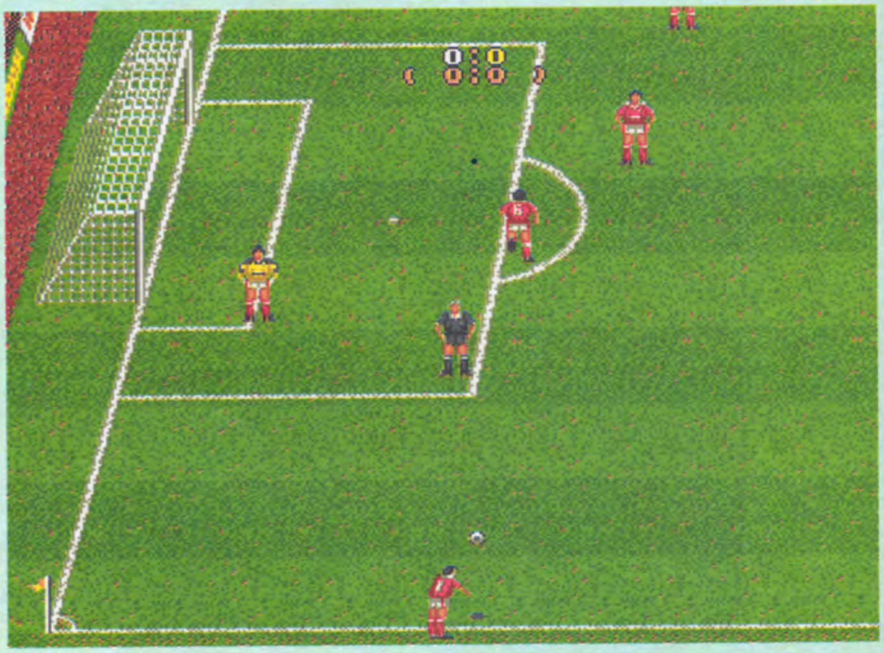


Ελάτε Στον Κόσμο του King's Quest V...



MANCHESTER UNITED EUROPE

ΤΙΤΛΟΣ	MANCHESTER UN EUROPE
HOUSE	KRYSALIS
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	4150
TEST	AMIGA



Μετά από τον αγώνα με τον Αθηναϊκό (ο οποίος έληξε) η Manchester έγινε μια διεθνώς γνωστή ομάδα (!!!!!!!!!!!). Οι Βρεττανοί που δεν χάνουν τέτοιες ευκαιρίες κυκλοφόρησαν ένα ακόμα παιχνίδι με ποδόσφαιρο και για μια ακόμα φορά με Βρετανική ομάδα. Το πρώτο πράγμα που βλέπει κανείς στο πρόγραμμα είναι η ευκρίνια στα bitmap ψευδοτρισδιάστατα γραφικά του θυμίζοντας αρκετά τηλεοπτικό αγώνα. Θα εντυπωσιαστείτε από τα λαμπερά τέλεια σχεδιασμένα sprites (έχουν μέχρι και ευδιάκριτα νούμερα στην πλάτη τους) που θα έκαναν και τα αντίστοιχα coin-ops να ζηλεύουν. Το οπτικό αποτέλεσμα είναι κυριολεκτικά εξωπραγματικό για τα δεδομένα των σημερινών εξομοιωτών ποδοσφαίρου.

Το animation είναι απολαυστικό ιδίως στους τερματοφύλακες και αρκετά ρεαλιστικό κατά την κίνηση των παικτών. Υπάρχουν τα πάντα, όλων των ειδών τα χτυπήματα, σουτ σε μεταβλητές αποστάσεις, πλάγια, φάουλ, κόρνερ και πέναλτυ. Εννοείται ότι αυτά γίνονται με τον κλασικό-ενστικτώδη τρόπο και δεν θα χρειαστεί ούτε για μια στιγμή να κοιτάξετε το manual. Το σύστημα με το οποίο χτυπιούνται οι στατικές φάσεις είναι πρωτότυπο παγώνοντας την δράση και σας επιτρέπει να καθορίσετε το σημείο όπου θα ρίξετε την μπάλλα, ενώ οι υπόλοιποι παίκτες συνεχίζουν να κινούνται ανεξάρτητα από τις ενέργειές σας. Ετσι επαφύεται στις δικές σας ικανότητες να μπορέσετε να τροφοδοτήσετε κάποιον παίκτη. Φυσικά ο πιό κοντινός παίκτης στην μπάλλα είναι και αυτός που ελέγχουν και οι δύο πλευρές και δεν υπάρχει περίπτωση να επικρατήσει σύυγχιση για το ποιόν ελέγχετε. Πλούσια είναι και τα μενού που επιτρέπουν να κοιτάξετε στατιστικές, να σχεδιάσετε την εσωτερική στρατηγική σας, να σωσετε και να φορτώσετε την θέση σας σε κάποιο πρωτάθλημα και να τα παίξετε όλα: πρωταθλήματα και κύπελλα. Γενικά η κατασκευή του παιχνιδιού είναι τέτοια που αν χάσετε δεν θα μπορείτε να κατηγορήσετε κανέναν άλλο παρά μόνον τον εαυτό σας. Και φτάνει τελικά η μεγάλη στιγμή που περιμένει κάθε football simulator, η σύγκριση με τον βασιλιά των αθλητικών παιχνιδιών, η αναμέτρηση με το Kick Off! Οι πρώτες οπτικές εντυπώσεις είναι βέβαια κατά πολύ υπέρ του Manchester με τα τέλεια γραφικά του. Το ίδιο θα μπορούσαμε να πούμε ότι συμβαίνει στον ήχο αλλά κάπως πιό ήπεια. Στο gameplay όμως δεν αισθάνεστε τους παίκτες αφού περισσότερο "τσουλάνε" πάνω στο χόρτο παρά τρέχουν και έχετε πολύ λιγότερο έλεγχο πάνω στα πράγματα απ'ό,τι χρειαζόταν. Αυτό, μαζί με την αδυναμία να κάνετε κάποια, κατά βούληση, πονηρά σουτ, ακόμα και μετά από πολύ προπόνηση καταστρέφει εντελώς το gameplay. Υπάρχει βέβαια η δυνατότητα φάλτσου αλλά σε τί κατάσταση! Επίσης είναι δύσκολο να ξεφύγετε από τους διώκτες σας ενώ η μπάλλα κολλάει στα πόδια σας. Τίποτα περισσότερο από το Matchday 2 των οκτάμπιτων στον τομέα του παιχνιδιού. Τώρα αν το πρόγραμμα βρίσκεται στα Top της Ευρώπης, σκεφτείτε... Αγγλική ομάδα είναι, σε Αγγλικά περιοδικά τό'δατε... Αγγλικά Top είναι! Ζήτω ο Αθηναϊκός!



ΤΙΤΛΟΣ	CRYSTALS OF ARBOREA
HOUSE	SILMARILIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	-
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Ο Morgoth, ο Αρχοντας του Χάους, αυτός που φέρνει μόνο θάνατο και λατρεύει την καταστροφή, έχει μολύνει τον κόσμο σας με την κακία του. Με θλίψη και θυμό οι θεοί κατέστρεψαν τα πάντα εκτός από την χώρα της Arborea, τον τόπο όπου υπήρχαν οι τέσσερεις ιεροί κρύσταλλοι. Τους οποίους έκλεψε τώρα ο Morgoth και οι υπηρέτες του.





Σε μια περιπέτεια ενάντια στον χρόνο, ο Πρίγκιπας Jarel και μια ομάδα από έμπιστους συντρόφους του πρέπει να βρούν τους κρυστάλλους ώστε να τους ξανατοποθετήσουν στην θέση τους. Εννοείται ότι αν αποτύχετε χάνετε τα πάντα και πρώτ'απ'όλα την ζωή σας. Εκείνο που γίνεται αμέσως αντιληπτό είναι ότι το παιχνίδι είναι ένα role-playing strategy φτιαγμένο από μία Γαλική εταιρία. Για την ακρίβεια είναι το πρώτο τέτοιου είδους πρόγραμμα που βγάζει η Silmarils, αν και στοιχεία adventure είχαμε τόσο στο Colorado κατά κύριο λόγο, όσο και στο Targhan.

Ετσι ο κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του στοιχεία που απαρτίζονται από τα κλασικά: αντοχή, δύναμη, ζωτικότητα, κατασκευή σώματος, ευελιξία, εμπειρία, ικανότητα στις γλώσσες, προστασία στα χτυπήματα, ταχύτητα κτλ ενώ στην ομάδα σας εκτός από εσάς που ενσαρκώνετε τον πρίγκιπα υπάρχουν, ένας μάγος, δύο τοξότες ξωτικά και τρεις πολεμιστές. Μπορείτε να δείτε εν συντομία την ιστορία του παιχνιδιού, να σώσετε και να φορτώσετε μια περιπέτεια καθώς και έναν χάρτη που δείχνει διαρκώς την θέση των χαρακτήρων και την κίνησή τους. Και έρχεται η στιγμή να μπείτε στο παιχνίδι, όπου το στήσιμο θα σας θυμίσει ένα περίεργο σύνολο από παλιές επιτυχίες όπως σ'εκείνα τα adventures με τις στατικές οθόνες (Pawn, Red Moon) μαζί με





αρκετό στοιχείο από Drakkhen και Unreal ενώ τελικά πρέπει να ομολογήσουμε ότι το παιχνίδι θυμίζει αναμφησβήτητα την μεγάλη επιτυχία των 8-bit, το Lords of Midnight. Η κίνηση μέσα στον χώρο γίνεται, όπως συνηθίζεται πλέον στα role-playing με βάση ένα σύνολο από βελάκια που επιλέγετε με το mouse. Οι μάχες όμως καθώς συναντάτε αντίπαλα τέρατα στον χώρο διεξάγονται με το σύστημα που είχαμε δει στο παλιό Phantasie! Δυστυχώς η αργή ταχύτητα παιχνιδιού και κίνησης μαζί με την έλλειψη βάθους στερούν την διάρκεια ζωής από το πρόγραμμα.

Τα γραφικά του είναι πάνω από το μέτριο αλλά ο ήχος ελάχιστος. Μόνο για φανατικούς.

ΓΕΝΙΚΑ	72
ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	35
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78

THE PRICE IS RIGHT

HOSTAGES

Ενα παιχνίδι που γνώρισε πολλές και πετυχημένες εκδόσεις σε όλες τις κατηγορίες μηχανημάτων. Μετά από εκείνες του CPC, της Amiga, και του NES, έχουμε την εμφάνισή του και στα PC. Θα μου πείτε, "το ξέρουμε, υπάρχει εδώ και δύο χρόνια" και εγώ θα συμφωνήσω μαζί σας! Μόνο που από αυτήν εδώ την στήλη το ξαναπαρουσιάζουμε, όχι απλώς για να σας το θυμίσουμε, αλλά και επειδή ήρθε σε νέα οικονομική συσκευασία. Η υπόθεσή του περιλαμβάνει μια πρεσβεία που έχει καταληφθεί από τρομοκράτες. Ακριβώς απ'έξω έχει μαζευτεί αστυνομία και τελικά καταφθάνει η ειδική αντιτρομοκρατική ομάδα. Δηλαδή εσείς και οι τρείς ζωές σας. Ξεκινάτε σε μια οθόνη που scrollάρει από αριστερά προς τα δεξιά με έναν από τους ήρωές σας να προσπαθεί να αποφύγει το φως των προβολέων που ρίχνουν οι τρομοκράτες, το οποίο συνοδεύεται και από μερικές ριπές πολυβόλων, αρκετές ώστε να σας στερήσουν μια ζωή. Μπορείτε να σέρνεστε στο έδαφος, να κρύβεστε πίσω από πόρτες, να πηδάτε μέσα σε παράθυρα ή μάντρες μέχρι να καταφέρετε να μπείτε στην πρεσβεία. Υστερα έχουμε τον ακροβολιστή σας που προσπαθεί να πετύχει τους τρομοκράτες και όχι τους άτυχους ομήρους. Ο επόμενος ήρωάς μας θα προσπαθήσει να μπει κατεβαίνοντας με ένα σχοινί από την ταράτσα και σπάζοντας το τζάμι. Υστερα θα βρεθείτε μέσα στο κτίριο και σε τρισδιάστατο σχεδιασμό (κάτι που θυμίζει Die Hard) θα πρέπει να εξοντώνετε τους τρομοκράτες και να αφηνετε τους ομήρους ζωντανούς. Τα γραφικά είναι υπέροχα και η κίνηση ανέλπιστα ομαλή.



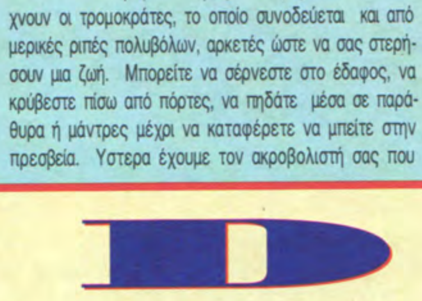
ΤΙΤΛΟΣ	HOSTAGES
HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	2950
TEST	PC

ΓΕΝΙΚΑ	79
ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	67
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84

SDI

ΤΙΤΛΟΣ	SDI
HOUSE	.
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	2950
TEST	PC

Space Difence σημαίνει ο τίτλος του παιχνιδιού. Και αυτό ακριβώς κάνετε. Προσπαθείτε να διατηρησετε την ειρήνη πάνω στην γή από οποιαδήποτε απειλή μπορεί να υπάρξει και με οποιοδήποτε κόστος. Βρίσκεστε σε έναν τεράστιο διαστημικό σταθμό απ'όπου ελέγχετε ολόκληρη την κατάσταση και παρακολουθείτε τα πάντα. Μόλις δείτε κάποιο σμήνος αεροπλάνων να επιτίθεται βγαίνετε με τον ειδικό ανελκυστηρα, μπαίνετε στο τρομερό διαστημόπλοιό σας και τα καταδιώκετε. Επιτέλους λίγη δράση, γιατί η μοναξιά του διαστήματος είναι ασφυκτική. Στο διάστημα βέβαια θα μείνετε μέχρι να σας τελειώσουν τα καύσιμα... Το πρόγραμμα είναι από εκείνα που θα τα χαρακτηρίζαμε παλιά, αλλά από τότε έδειχνε πολύ εντυπωσιακό. Στην εποχή μας, τα μεγάλα sprites και η ομαλή κίνηση είναι κάτι το καθιερωμένο αλλά στην τιμή που έρχεται αυτό το πρόγραμμα είναι μια πραγματική ευκαιρία. Τα sprites, και κατά πρώτο λόγο εσείς, είναι αρκετά μεγάλα και κινούνται γρήγορα αν και θα παρατηρήσετε κάποιο flickering. Τα sprites που σας επιτίθονται στο διάστημα είναι κατασκευασμένα με απλές γραμμές και χωρίς πολλά χρώματα ενώ καταστρέφονται με σχετική ευκολία αν είσαστε εύστοχος. Ο ήχος μόνο είναι κάπως ενοχλητικός αφού παρά την ποιότητά του δεν υποστηρίζει καμία κάρτα. Το παιχνίδι ήταν και είναι από εκείνα που έκαναν τα PCs παιχνιδομηχανές!



ΓΕΝΙΚΑ	75
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	79

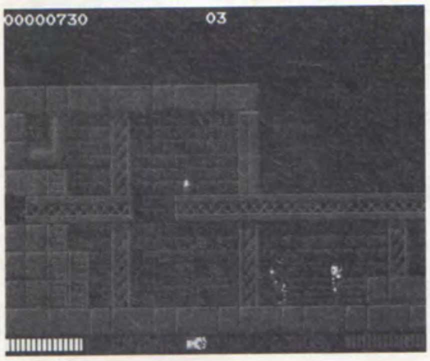
SWITCHBLADE

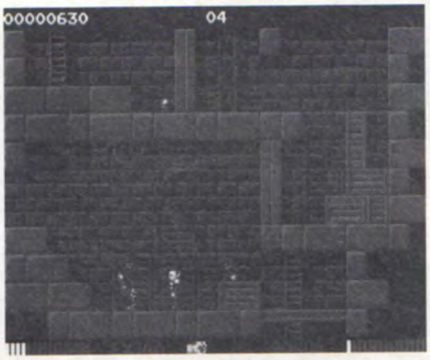


ΤΙΤΛΟΣ	SWICTHBLADE
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ST, CPC
ΤΙΜΗ	3200
TEST	CPC

ΑΝΤΟΧΗ

Ο Amstrad μας εντυπωσίασε. Το παιχνίδι το έχουμε παρουσιάσει τον προηγούμενο μόλις μήνα για την Amiga όπου συγκέντρωσε ένα σύνολο 91 βαθμών συνολικά. Η Gremlin όμως ήταν κάποτε πολύ καλύτερη στα 8-bit απ'ότι στα 16-bit. Η πείρα της πάνω στον Amstrad φαίνεται καθαρά από αυτή την εντυπωσιακή μεταφορά. Κατ'αρχήν πρέπει να πούμε ότι είναι ένα από τα ελάχιστα προγράμματα σε CPC που έχει μια animated εισαγωγή και μάλιστα τόσο γρήγορη ή με μεγάλα sprites. Περνώντας στο παιχνίδι τώρα έχουμε ακριβώς τα ίδια στοιχεία με την Amiga αλλά στα μέτρα του CPC. Ετσι τα sprites είναι μικρά αλλά καλοσχεδιασμένα και ευκρινή καθώς χρησιμοποιείται η κλασική ανάλυση που αγαπάει η Gremlin με τα 4 χρώματα και 320*200 pixels. Το ανθρωπάκι σας δεν έχει το χαρακτηριστικό ενεργειακό σπαθί του Switchblade της Amiga αλλά χρησιμοποιεί χτυπήματα καράτε για να εξοντώσει τους μεταλικούς αντιπάλους του. Ακόμα μια διαφορά είναι ότι εδώ δεν υπάρχουν τα νομίσματα στην θέση των κατεστραμένων ρομπότ με τα οποία αγοράζατε έξτρα όπλα. Ισως γιατί εδώ δεν έχουμε μαγαζιά για να αγοράσετε αυτά τα όπλα αλλά τα βρίσκετε σκόρπια είτε σπάζοντας τοίχους είτε πέφτουν με την μορφή bonus που πρέπει να προλάβετε. Δεν υπάρχει scrolling στα εξωτερικά επίπεδα αλλά οι οθόνες επανασχεδιάζονται όπως και μέσα στο κτήριο αλλά εδώ έχουμε σχεδιασμό μεφγαλύτερου μέρους στην σχεδόν full screen δράσης. Το παιχνίδι εξακολουθεί να είναι τεράστιο και κάποια στιγμή μπορεί ο Hiro να βρει και κάποιο όπλο όπως είναι το σπαθί, φλόγα, βέλος, σούρικεν κτλ. Το στοιχείο του Λαβύρινθου είναι πιο έντονο εδώ παρά στις άλλες εκδόσεις, και μπορείτε να χαθείτε εύκολα. Τα γραφικά είναι πολύ καλά με σωστά διαλεγμένα χρώματα και η ευκρίνιά τους δεν χάνετε ακόμα και σε πράσινο μόνιτορ. Ο ήχος έχει υπέροχα εφφέ, αλλά δυστυχώς δεν μπορείτε να τα ακούτε μαζί με την μουσική. Συνολικά ένα αναγκαίο παιχνίδι για κάθε χρήστη του Amstrad.





ΓΕΝΙΚΑ 87

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

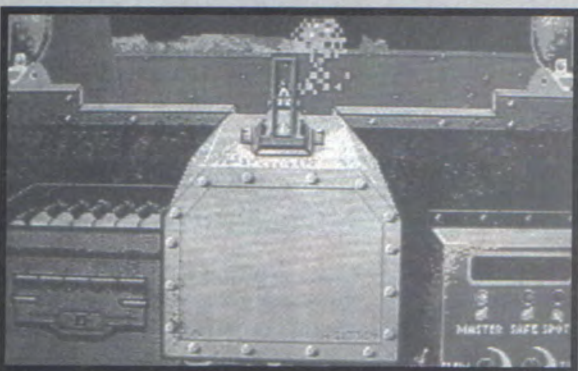


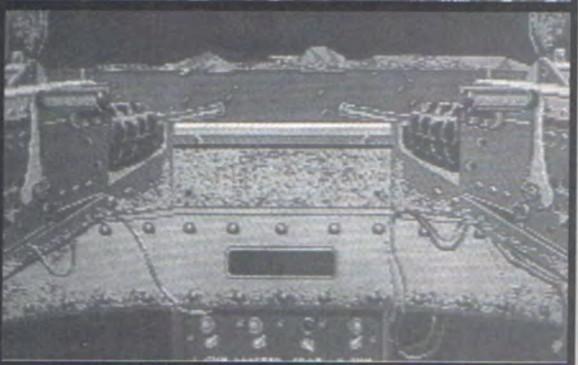
GUNBOAT

RIVER COMBAT SIMULATION

ΤΙΤΛΟΣ	GUNBOAT
HOUSE	ACCOLADE
FORMAT	PC, CPC, SPECTRUM
ΤΙΜΗ	4200
TEST	CPC

Ενα χρόνο μετά από την πρώτη παρουσίασή του το πρόγραμμα αυτό που μας είχε αφήσει με καλές εντυπώσεις εμφανίζεται, και στους οκτάμπιτους. Συνοδεύεται από ένα εντυπωσιακού μεγέθους manual που έχει υπερβολικά πολλά στοιχεία. Για την ακρίβεια περισσότερα από όσα ένας χρήστης 8-bit θα καθόταν ποτέ να διαβάσει. Η μήπως κάνω λάθος; Γιατί δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι το πρόγραμμα είναι ένα simulation και ισως μάλιστα το πιο πρωτότυπο από όλα. Υποβρύχια, αυτοκίνητα, ποδόσφαιρα, αεροπλάνα και πλοία τα έχουμε δει όλα, όμως εδώ μιλάμε για μια εξομοίωση ενός πολεμικού σκάφους







που εκτελεί περιπολίες σε ρηχά νερά, ποτάμια ή παραποτάμια μέρη. Το πρώτο πράγμα που πιθανότατα θα έρθει στο μυαλό σας είναι το Βιετνάμ από τις εικόνες του "Αποκάλυψη Τώρα" όπου περίπου το μισό έργο διαδραματιζόταν πάνω σε ένα ανάλογο σκάφος. Ετσι το να συμπεριληφθεί ένα σενάριο με Βιετνάμ στο πρόγραμμα ήταν αναπόφευκτο αλλα υπάρχει και ένα αντίστοιχο στον Παναμά. Το περίεργο είναι ότι όπως είπανε οι ίδιοι οι προγραμματιστές έχουν βάλει στο παιχνίδι και μια σκηνή όπου πέφτουν γύρω σας πέτρες και χαλάσματα από έναν σεισμό. Μόνο που πρέπει να ψάξετε για να το βρείτε! Η έκδοση στον Amstrad είναι και γρήγορη και έχει τα περισσότερα στοιχεία των υπόλοιπων πολύ καλύτερων τεχνικά δεκαεξάμπιτων. Χρησιμοποιούνται μόνον τέσσερα χρώματα αλλά το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακή ευκρίνια και λεπτομέρια στον σχεδιασμό των sprites και των backgrounds. Ακόμα υπάρχει άριστη ακρίβεια στον χειρισμό σε έναν καθόλου κουραστικό συνδιασμό joystick και πληκτρολόγιο. Ο ήχος επίσης είναι πολύ καλός ενώ πρέπει να μελετήσετε γερά το manual αν θέλετε να παίξετε σωστά το παιχνίδι. Οπως θα έχετε καταλάβει το gameplay έχει παραμείνει σχεδόν το ίδιο με αυτό των 16-bit και οι κύριες σκηνές δράσης περιλαμβάνουν το βύθισμα των αντιπάλων πλοίων που μπορείτε να πετύχετε από τρεις διαφορετικές θέσεις πάνω στο σκάφος καλύπτοντας κάθε οπτική γωνία. Φροντίστε όμως πρωτού πυροβολήσετε να έχετε πατήσει το πλήκτρο I ώστε να γίνει η αναγνώριση του αντίπαλου σκάφους και η επιβεβαίωση ότι πρόκειται πραγματικά για εχθρικό και να μην πάτε κατά λάθος στο στρατοδικείο. Ενα εξαιρετικό πρόγραμμα για τον CPC σας που θΑ ικανοποιήσει όσους δεν κουράζονται από τις διαρκείς αναζητήσεις.

ΑΝΤΟΧΗ





SOFTWARE CENTER



ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ
ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!
TV GAME ΓΙΑ
ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΗΛΙΚΕΣ

BIT 72
NASA
SEGA MASTER SYSTEM
GAMATE
ATARI LYNX
ATARI 2600
TV GAME 192
TV GAME 160

COMPUTERS

AMIGA 500
AMIGA 1000
AMIGA 2000
AMIGA 3000
ΟΛΑ ΤΑ PC/XT

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ

AMIGA, ATARI, AMSTRAD 6128–464
ATARI ST, PC, COMMODORE 64/128,
SPECTRUM +2+3, ATARI 2600
NINTENDO

PRO
COMPUTERS

MADE IN CANADA
FABRIQUÉ AU CANADA



ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ
ΔΙΚΤΥΑ NOVELL
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
286–386
486–586
ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ
ΣΥΝΤΗΡΗΣΕΙΣ
ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ
ΕΙΣΑΓΩΓΗ
(CANADA)

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ
SERVER 250
STATION
DOS 5.00
ΓΛΩΣΣΕΣ
ΟΘΟΝΕΣ
MULTISYNC
LASER CD–ROM
GRAPHICS
MOUSE
MICROSOFT

More Than Just A Great Price!

ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ & ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ: Ι. ΓΙΕΜΕΛΟΣ & ΣΙΑ Ε.Ε.
ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΤΗΛ.: 5242709 - 5235260, FAX:: 5248796

TIPS 'N' TRICKS

Αγαπητοί φίλοι στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθησει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή.
Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι άν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!
Η διευθυνση μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N' TRICKS"

91 + 1 TIPS

ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

1 MIAMI CHASE (Amiga/ST)
Για να καταφέρετε να τερματίσετε το πρώτο επίπεδο χωρίς κανένα πρόβλημα και καμία ζημιά στο αυτοκίνητό σας, απλώς σταθείτε στο πάνω μέρος της οθόνης κάτω από τα δέντρα. Τώρα κρατήστε πατημένο το fire και κινηθείτε μπρος πίσω στην οθόνη. Ετσι θα προσελκίσετε τα αντίπαλα αυτοκίνητα που γίνονται ευκολος στόχος.

2 FATMAN (Mega Drive)
Σίγουρα θα θέλατε να παίξετε και με κάποιον άλλο χαρακτήρα εκτός από τον άνθρωπο που σας δίνει το παιχνίδι. Γι να το πετύχετε αυτό απλώς πατήστε τα εξής πλήκτρα στην οθόνη των τίτλων. BUFF - αριστερά, C, B MC FIRE - κάτω, C, δεξιά ROBOCHIC - δεξιά, πάνω, κάτω BONAPARTE - A, Πάνω, C

3 AFTER THE WAR (Amiga/ST)
Κατά την διάρκεια του πρώτου επιπέδου, πατήστε ταυτόχρονα ALT B 1 για άπειρη ενέργεια και χρόνο ή ALT M 1 για να πάτε στο δεύτερο επίπεδο.

4 E-MOTION (Amiga/ST)
Γράψτε το όνομα του παιχνιδιού στην οθόνη των τίτλων. Με το F1 περνάτε ένα επίπεδο, με το F2 περνάτε 10 επίπεδα, ενώ το F3 και F4 κάνουν ακριβώς το αντίθετο.

5 RABID LEPUS (PC Engine)
Για να αποκτήσετε έξη credits, κρατήστε πατημένο το SELECT στην αρχική οθόνη και πατήστε το πλήκτρο I μία φορά, το πλήκτρο II δύο φορές, το I τρεις φορές και το II τέσσερεις φορές.

6 DYNAMITE DUX (Amiga/ST)
Δώστε CHEAT στην αρχική οθόνη για άπειρες ζωές. Πατήστε F1 έως F6 για να περάσετε τα επίπεδα και τυπώστε NUDE για να παίξετε το υποπαιχνίδι μποξ.

7 IVANHOE (Amiga/ST)
Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού κάντε pause, και ύστερα δώστε JC IS THE BEST και ύστερα πατήστε return. Τώρα το πλήκτρο η σας περνάει επίπεδα, και το ; σας δίνει έξτρα ζωές.

8 FORTRESS OF FEAR (Game Boy)
Ακριβώς στην αρχή του παιχνιδιού υπάρχει μια έξτρα ζωή για σας. Μόλις ξεκινήσετε λοιπόν πηδήξτε μπροστά και μετά πίσω στην πλατφόρμα που βλέπετε πάνω αριστερά. Προχωρήστε μέχρι .το τέλος της πλατφορμας και ανεβείτε στο συννεφάκι που θα εμφανιστεί. Πηδήξτε στην γέφυρα και μαζέψτε το βραβείο σας!

9 DRAGONSCAPE (Amiga)
Πατήστε ταυτόχρονα ALT και το κάτω βελάκι για να περάσετε επίπεδο.

10 CRACKDOWN (Amiga/ST)
Παγώστε το παιχνίδι και τυπωστε SMURF . Με το F1 και F2 αυξάνονται οι ζωές του πρώτου και δευτερου παίκτη αντίστοιχα.

11 WRESTLE BALL (Mega Drive)
Διαλέξτε τον Hearty Boscers για τον εαυτό σας και δώστε οποιονδήποτε από τους παρακάτω κωδικούς. ONCAI - Kung Fu CYZSQ - Muai Thai NATBR - Sumo FRKWM - Η ομάδα πολεμικών τεχνών των ΗΠΑ

12 ROBOCOP 2 (Amiga/ST)
Οταν αρχίσει να παίζει η εισαγωγική μουσική τυπώστε SERIALINTERFACE

13 SHADOW OF THE BEAST 2 (Amiga/ST)
Ξεκινήστε το παιχνίδι πηγαίνοντας όλο δεξιά. Μόλις συναντήσετε τον πρώτο κύριο με ακόντιο πείτε του TEN PINTS.

14 KLAX (Mega Drive)
Ενα cheat για να κάνετε το παιχνίδι ακόμα δυσκολότερο: στην οθόνη των τίτλων κρατήστε τα UP-Left, A, B, C και πατήστε start.

15 CHASE HQ 2 (Amiga/ST)
Μόλις αρχισει το παιχνιδι τυπώστε INAGARDENIN. Τώρα όποτε πατάτε το T ο χρόνος σας θα ανανεώνεται. Με το N περ-

νάτε επίπεδο.

16 ST DRAGON (Amiga/ST)
Κρατήστε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse και το fire για να αποκτήσετε άπειρες ζωές.

17 Z-OUT (Amiga/ST)
Πατήστε το J και K μαζί για άπειρη ενέργεια.

18 WONDERBOY 2 (Master System)
βάλτε ένα joypad στο δεύτερο port. Κάθε φορά που θα πατάτε το A σε αυτό το joypad θα κερδίζετε ένα credit.

19 TEENAGE MUTANT TURTLES (Amiga/ST)
Δώστε κωδικό 8859 και υστερα τυπώστε 1506 και την τρίτη φορά δώστε τον σωστό κωδικό. Καθώς παίζετε πατήστε HELP για άπειρες ζωές.

20 WINGS OF FURY (Amiga/ST)
μόλις βρεθείτε πάνω στο αερολανοφόρο τυπώστε COLIN WAS HERE. Τώρα το P σας προσθέτει ζωές, το D σας κάνει αθάνατους και το F γεμίζει τα καύσιμά σας.

21 GYNOG (Mega Drive)
Κρατήστε πατημένα τα A,C καιαριστερά καθώς το Game Over εμφανίζεται. Αν το κάνετε κάθε φορά θα έχετε συνεχώς credits.

22 TORVAK THE WARRIOR (AMIGA/ST)
Τυπώστε CHEAT... (με όσο το δυνατόν περισσότερες τελίτσες στο Hi-scor. Κρατήστε τώρα πατημένο το fire και με το 1 έως 5 θα μεταφερθείτε στα επίπεδα.

23 JAMES BOND (AMIGA)
Τυπώστε JUNKYARD και με το Return θα περάσετε στο cheat mode.

24 OPERATION THUNDERBOLT (Amiga/ST)
Πατήστε τα F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F1. F1, F1 και βλέπουμε!

25 MONTY PYTHON (Amiga/ST)
Τυπώστε SEMPRINI στο Hi-score και θα μπορείτε να αρχίζετε από το επίπεδο στο οποίο χάσατε.

26 JUMPING JUCKSON (ST)
Οι κωδικοί σας: KAYLEIGH, ALCHEMY, OCTOBERON, TANGRAM, INCUBUS (που στα λατινικά σημαίνει εφιάλτης), SIRIUS.

27 LEMMINGS (Amiga, ST)
Βοήθησε ένα μικρό lemming σήμερα δίνοντας στην αρχική οθόνη FQUIGGLY.

28 SUPER CARS (ST)
Στην αρχή του παιχνιδιού και όταν σας ζητηθεί να γράψετε το όνομά σας εσείς τυπώστε ODIE για class 2 και BIGC για class 3. Πατώντας το F-10 αλλάζει η όψη του παιχνιδιού (μεγάλα αμάξια, γρήγορη κίνησησ κτλ).

29 FANTASY (PC)
Φορτώστε το EOL και δώστε N keyboard protection DS κα-

ταχωρητή και a76á για άπειρες ζωές.

30 TURRICAN 2 (AMIGA)
Πριν αρχίσετε το παιχνίδι, πατήστε το space για να βγείτε στο μενού μουσικών επιλογών. Εκεί, διαλέξτε την πρώτη μουσική (Intro Music) και απ'αυτήν το πρώτο τραγούδι (The Final Fight). Μετά γράψτε τον αριθμό 42 και πατηστε δύο φορές το Esc για να αρχίσει το παιχνιδι. Θα διαπιστωσετε ότι έχετε άπειρες ζωές.

31 DARIUS " (Mega Drive)
Θέλετε να γίνετε άτρωτου; Πατήστε με την σειρά, στην οθόνη των τίτλων: A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.

32 DEFENDER OF THE CROWN (PC)
Οταν κάνετε Riding και έχετε διαλέξει τον 3ο ιππότη, πατήστε συνεχόμενα το Enter και κερδίζετε και τους δύο αντιπάλους σας.

33 LOTUS ESPRIT (AMIGA)
Αν θέλετε να προκρίνεστε πάντα στον επόμενο γύρο, ανεξάρτητα από την θέση που πήρατε στην κατάταξη, αλλάξτε το όνομα του player 1 σε ANGLE DARK και του player 2 σε HARVEST HOME.

34 TEST DRIVE 2 (ST)
Οταν εμφανιστεί η αστυνομία εσείς αυξήστε ταχύτητα γύρω στα 130 και κινηθείτε αμέσως στο αντίθετο ρεύμα. Το αποτέλεσμα είναι να μην σας προσπεράσει η αστυνομία και έτσι γλυτώνετε το πρόστιμο.

35 MANIC MINER (AMIGA)
Παγώστε το παιχνιδι, πατήστε τον αστερίσκο στο πληκτρολόγιο και ύστερα ξεπαγώστε για να έχετε 9 ακόμα ζωές.

36 R-TYPE (C64)
Κάντε reset και κάντε POKE 12957,173 για άπειρες ζωές

37 OPERATION THUNDERBOLT (C64)
Πατήστε ενώ παίζετε F1 και RUN STOP για να βγείτε από το παιχνίδι. Θα σας ζητηθεί να γυρισετε την κασσέτα πίσω, Μην το κάνετε και το επόμενο επίπεδο θα φορτωθεί!

38 ATOM ANT (SPECTRUM)
κρατήστε πατημένα τα RIOPKJM και το Caps Shift μέχρις ότου ο border γίνει άσπρος. Θα γίνετε αόρατοι.

39 KICK OFF 2 (Amiga/ST)
Πατάτε διαρκώς το r όταν είναι να χτυπηθεί ένα πέναλτυ. Ετσι θα δείτε προς τα πού θα σουτάρει.

40 NINJA SPIRIT (AMIGA)
Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε το Caps Lock και κρατήστε πατημένα τα Control και Shift. Τώρα μετά το reset που θα γίνει θα είσαστε άτρωτος.

41 OUT RUN (ST)
Τυπώστε STARION κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και T όποτε θέλετε να ανανεώσετε το χρόνο σας.

42 GREMLINS 2 (AMIGA)
Δώστε SINATRA στο Hi-score.

43 GHOSTS & GOBLINS (Amiga/ST)
Μόλις η οθόνη με τα credits εμφανιστεί τυπώστε DELBOY. Θα γίνετε αόρατοι.

44 IMPOSSAMOLE (AMIGA)
Δοκιμάστε να γράψετε στο Hi-score τα ακόλουθα ονόματα: HEINZ, OUCH OUCH, COMMANDO, ANNFRANK, LUMBAJAK, JUGGLERRS.

45 TOYOTA CELICA GT (AMIGA)
Μόλις εμφανιστεί το μήνυμα Start your engine πατηστε τα πλήκτρα Control+C ταυτόχρονα για να σταματήσετε το ρολόι. Ετσι θα μπορέσετε να τελειώσετε την πίστα με χρόνο 0.

46 GAME OVER 2 (Amiga/ST)
Ο κωδικός για το δεύτερο μέρος είναι 11423.

47 BLADES OF STEEL (NES)
Για να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι χωρίς καθόλου τερματοφύλακες, απλώς πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα A, B και στα δύο joypads, ύστερα το start στο joypad 1.

48 STRYX (ST)
Ταυτόχρονα πατήστε τα HELP, M και E για άπειρη ενέργεια.

49 HORROE ZOMBIES (Amiga/ST)
Πατήστε M και , και . για άπειρες ζωές.

50 ATOMIX (Amiga/ST)
Πατήστε HELP για να δώσετε το password TIME.

51 GRAND PRIX SIMULATOR 2 (CPC)
Αλλάξτε το όνομα του player 1 σε INTEGRA ή σε COMPUTER.

52 X-OUT (Amiga/ST)
Αγοράστε το ακριβότερο σκάφος. Τώρα πάρτε τον φτηνότερο δορυφόρο και βάλτε τον στο παράθυρο των χρημάτων. Θα πρεπει να δείχνει μισό εκατομμύριο και μέσα στο παιχνιδι με το πάτημα του Esc πηγαίνετε στο επόμενο επίπεδο.

53 E-MOTION (CPC)
Τυπώστε MOONUNIT στην εισαγωγική οθόνη και με το πάτημα του F πηγαίνετε 10 επίπεδα πιο πέρα.

54 TIME MACHINE (Amiga/ST)
Δώστε DIZZY στο Hi-score για άπειρες ζωές.

55 JUNGLE WARFARE (CPC)
Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε ταυτόχρονα A, S, M, J, Z, U, C, X και το Shift.

56 VOYAGER (Amiga/ST)
Στην οθόνη επιλογών δωστε WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL.

57 CHAOS STRIKES BACK (AMIGA/ST)
Βρείτε έναν δράκο και κάντε το ξόρκι ZO GORSAR και πατήστε Esc. Κρατήστε πατημένο το αριστερό ALT και τυπώστε LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN. Ξεπαγώστε το παιχνίδι και σκοτώστε το τέρας. Αφήνει πίσω του ένα Firestaff και η ομάδα σας γίνεται αόρατη.

58 TRUXTON (Mega Drive)
Για να καταστρέψετε έναν τελικό κακό χωρίς να πάθετε ζημιά πατήστε το κουμπί B για να εξαπολύσετε μια smart bomb και ύστερα παγώστε το παιχνίδι για περίπου 15 δευτερόλεπτα. Μόλις ξεπαγώσετε ο κακός θα είναι εξαφανισμένος!

59 RENEGADE 3 (CPC)
Επανακαθορίστε τα πλήκτρα ώς εξής: Q, W, E, R, T, 1. Ετσι θα περάσετε επίπεδο.

60 IVANHOE (AMIGA)
Παγώστε το παιχνίδι και δώστε ZOBI-

NETTE και ξεπαγώστε. Με το N μπορείτε να περνάτε επίπεδα.

61 MICKEY MOUSE (Master System)
Για να ανακαλύψετε τα κρυμμένα μπαούλα που μπορούν να σας δώσουν ενέργεια πόντους και ζωές απλώς πηδάτε συνέχεια πατώντας το πλήκτρο για τα άλματα. Τα μπαούλα αυτά θα αναβοσβήσουν και θα γίνουν συμπαγή.

62 VENUS THE FLYTRAP (AMIGA)
Πατήστε space στην αρχική οθόνη και δώστε MERCURY ή PLUTO ή JUPITER ή MARS για όπλα και χρόνο.

63 INDIANA JONES 3 (CPC)
Πατηστε T, O, D ταυτόχρονα και μετά Shift και 2 για να προχωρήσετε στο επόμενο σημείο του επιπέδου.

64 KICK OFF 2 (C64)
Πατήστε το πλήκτρο RESTORE για να βγείτε από το παιχνίδι. Αν η ομάδα σας είχε την κατοχή της μπάλλας όταν το κάνετε αυτό θα κερδίσετε ανεξάρτητα από το σκορ!

65 RUFF AND REDDY (Spectrum)
Στην εισαγωγική οθόνη τυπώστε DYLAN για άπειρες ζωές.

66 ALTERED BEAST (Master System)
Για να ξεκινήσετε με 6 αντί για 3 ζωές πατήστε το joypad πάνω αριστερά και το πλήκτρο 1 συνεχώς μόλις εμφανιστεί το σήμα της SEGA.

67 ENCHANTED LAND (Amiga/ST)
Στην εισαγωγική οθόνη δώστε TCB RULES FOREVER. Πατώντας τώρα το F2 πηγαίνετε στον τελικό μεγάλο κακό.

68 ESWAT (Mega Drive)
Στην αρχική οθόνη της αποστολής όπου βλέπετε τον αντίπαλό σας, κρατήστε πατημένα τα A, B, C και κάντε κάτω στο joypad. Θα βγείτε σε μια μυστική οθόνη όπου μπορείτε να επιλέξετε σε πιο επίπεδο θα πάτε κάνοντας αριστερά ή δεξιά. Δοκιμάστε αφού έχετε ολοκληρώσει πρώτα το παιχνίδι!

69 MIDNIGHT RESISTANCE (C64)
Ατέλειωτες ζωές με SIAMESE στο Hi-score.

70 SHINOBI (Master System)
Περιμέντε να εμφανιστεί το πρόσωπο του Ninja στην αρχική οθόνη και πατήστε ταυτόχρονα το πλήκτρο 2 και το joypad κάτω.

71 DRAGON SPIRIT (PC Engine)
Αν θέλετε να αλλάξετε σχήμα οθόνης πατήστε τα Select και Run επί... 57 φορές.

72 JUMPING JACKSON (AMIGA)
Οι κωδικοί είναι: ROCKNROLL, NOISES, ELVIS.

73 HONG KONG PHOOEY (CPC)
Τυπώστε THUGI στο μενού επιλογών για ατέλειωτη ενέργεια.

74 COLUMNS (Game Gear)
Πηγαίντε στο Flash Mode και διαλέξτε ένα ύψος 9. Τώρα επιλέξτε ένα οποιοδήποτε επίπεδο δυσκολίας. Τώρα τελειώστε το παιχνίδι και στο demo που θα ακολουθήσει θα δείτε ένα διαφορετικό τέλειωμα του παιχνιδιού ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που διαλέξατε.

75 NARC (AMIGA)
Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι πηγαίντε όλο δεξιά στον πρώτο σκουπιδοτενεκέ που βλέπετε. Γονατίστε (όχι μην προσευχηθείτε) και πυροβολήστε τον μέχρι να γίνει μπλε. Μαντέψτε πόσες ζωές έχετε τώρα!

76 IMMORTAL (Amiga/ST)
Για το τελευταίο επίπεδο δωστε τον κωδικό e590d7710178c1

77 PANG (AMIGA)
Στην οθόνη του χάρτη τυπώστε WHAT A NICE CHEAT. Τώρα μπορείτε να πάτε σε όποιο μέρος του κόσμου θέλετε.

78 NEVERMIND (Amiga/ST)
O κωδικός για το επίπεδο 25 είναι AVMWHN

79 FLOOD (ST)
Δώστε το password SOAP και διαλέξτε το επίπεδο από το οποίο θέλετε να αρχισετε.

80 BOMBER (C64)
Στο Hi-scor δωστε αντί για το όνομά σας KYLIE, με ένα κενό πριν από το K, για να διαλέγετε όποια αποστολή θέλετε.

81 SLY SPY (ST)
Δώστε 007 σαν κωδικό σας και στο Hi-score δώστε το όνομά σας σαν SHAKEN NOT STIRRED για άπειρες ζωές.

82 STREET ROD (PC)
Αγοράστε την 1949 Chevrolet 2dr Styline στα 475 δολάρια. Αφαιρέστε την μηχανή και πουλήστε ότι απέμεινε στα 300000!

83 CHUCK ROCK (ST)
Στην οθόνη των τίτλων δώστε TURN FRAME και με τα πλήκτρα 1 έως 5 περνάτε επίπεδα.

84 JAMES BOND (ST)
Τυπώστε MR2. Με το return ενεργοποιείτε το cheat mode.

85 RUFF'N REDDY (C64)
Στην εισαγωγική οθόνη δώστε EVIL NEVER DIES για να γίνετε άτρωτοι.

86 AMC (CPC)
Δώστε DAGOBAH για να περάσετε στο δεύτερο μέρος.

87 MY HERO (Master System)
Για να κερδίσετε μια ακόμα ζωή χτυπηστε τον μαχαιροβγάλτη από πίσω. 88 SHINOBI (ST) Παγώστε το παιχνιδι και δώστε LARSXVII για άπειρα credits.

89 MIDNIGHT RESISTANCE (CPC)
Κρατηστε πατημένα τα R, G, N στην οθόνη των τίτλων. Απειρες ζωές σας περιμένουν.

90 MIDWINTER (ST)
Ενώ παίζετε πατήστε S και ύστερα κάντε το μεγαλύτερο επιτρεπτό Zoom. Θα γίνετε άτρωτοι.

91 GAME OVER 2 (PC)
O κωδικός του δεύτερου μέρους είναι 11334.

92 CABAL (AMIGA)
Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού γράψτε SCHLIKA. Με το πάτημα του F2 τελειώνετε το επίπεδο.

Να ευχαριστήσουμε τους φίλους μας Γιώργο Απανωμεριτάκη, Γιάννη Παπαδόπουλο για τα tips που μας έστειλαν.

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ



KNIGHTS OF THE SKY

Δεν έχει περάσει και πολύς καιρός που κυκλοφόρησε στη χώρα μας το Knights Of The Sky, ένας πολύ καλός εξωμοιωτής με αεροπλάνα του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου. Και μόνο η εταιρία που κρύβεται πίσω από το πρόγραμμα, η Microprose, αποτελεί εγγύηση για τη ποιότητα του παιχνιδιού. Πράγματι, οι αερομαχίες, οι διάφορες αποστολές, τα περίεργα εκείνα αεροπλάνα που δεν διέθεταν τις ευκολίες των σημερινών jets όπως π.χ radar και συστήματα ανίχνευσης του εχθρού, συνθέτουν ένα συναρπαστικό και ρεαλιστικότατο παιχνίδι, από το οποίο όμως δεν λείπουν οι ιδιαιτερότητες και οι δυσκολίες. Σήμερα θα σας δώσουμε κάμποσες συμβουλές που πιστεύουμε να σας φανούν αρκετά χρήσιμες όταν θα βρισκόσαστε εκεί ψηλά αντιμέτωπος με τον εχθρό...



ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ

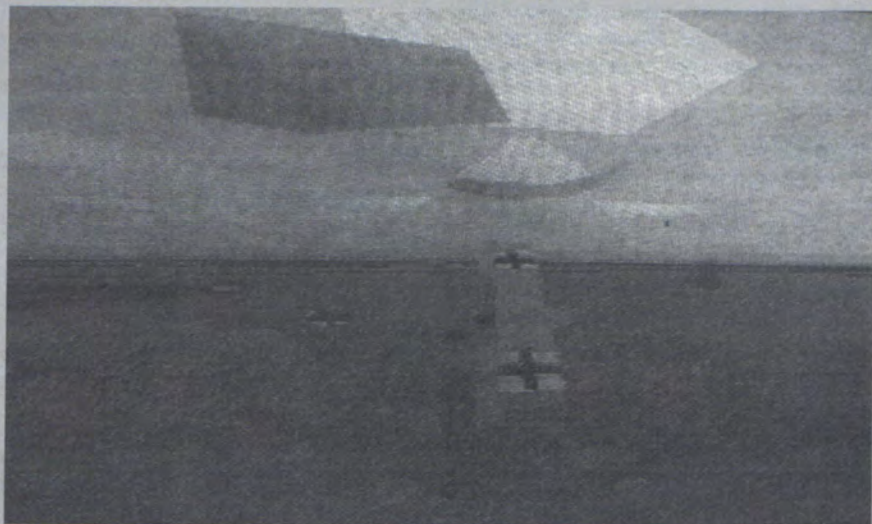
Μιά από τις πιό προσεκτικές αποφάσεις που πρέπει να πάρετε, άσχετα αν παίζετε μιά απλή αποστολή ή κάνετε μιά κανονική εκστρατία, είναι η επιλογή του αεροπλάνου με το οποίο θα πετάξετε την επόμενη αποστολή.

Αυτό άλλωστε μπορείτε να το δείτε στο campaign mode, όπου η Microprose έχει τοποθετήσει σε κάθε αποστολή τα αεροπλάνα που πραγματικά υπήρχαν εκείνη τη περίοδο.

Ετσι, στην αρχή του πολέμου έχουμε τα πιό απλά σκάφη, και όσο προχωράμε προς το τέλος όλο και καλύτερα αλλά και γρηγορότερα έρχονται να προστεθούν στη λίστα.

Και μιά και μιλάμε γιά γρηγορότερα αεροπλάνα, μη ξεχνάτε ότι η ταχύτητα είναι βασικός παράγοντας γιά να βγείτε ζωντανός από μιά αερομαχία.

Οταν ανεβαίνετε επάνω ή στρίβετε χάνετε αρκετή από τη ταχύτητα σας, κι αυτό πρέπει να το έχετε υπ'όψη σας όταν σας κυνηγάει ο εχθρός... καταλάβατε.

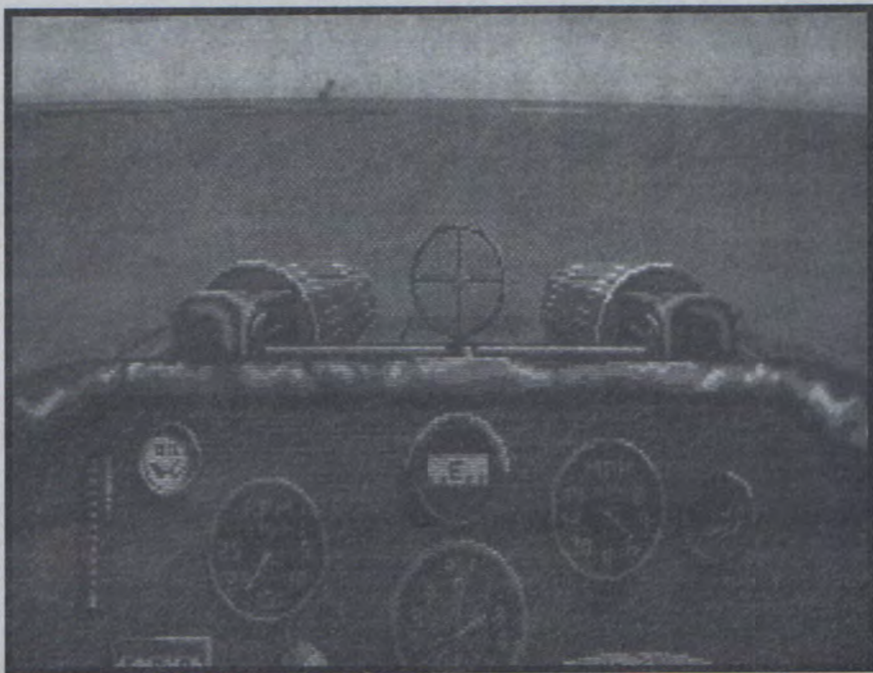


ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΕΧΘΡΟΥΣ

Οπως είπαμε και στην αρχή αυτά τ'αεροπλάνα δεν διέθεταν radar, γι'αυτό γιά να εντοπίσετε τον εχθρό χρησιμοποιείτε τα ... μάτια σας !!! Κι επειδή είναι απαραίτητο να γίνει όσο πιό γρήγορα είναι δυνατόν, πρίν αρχίσει να σας πυροβολάει ο εχθρός, πρέπει να εξασκηθείτε στο να χρησιμοποιείτε τις διάφορες όψεις που σας δίνονται μέσω του αριθμητικού πληκτρολόγιου. Μερικές φορές όμως είναι τέτοια η θέση του αντίπαλου, που ούτε αυτές οι όψεις είναι αρκετές. Τότε, μέσω των πλήκτρων F έχετε όψεις της περιοχής όπως θα τις βλέπατε από ένα αεροπλάνο που πετάει δίπλα στο δικό σας (αυτό που λέμε wingman). Πολύ χρήσιμο είναι το F2 πλήκτρο που σας δείχνει τη θέση ενός άλλου αεροπλάνου σε σχέση με το δικό σας. Με Shift+F2 έχετε ακριβώς το αντίθετο αποτέλεσμα, βλέπετε δηλαδή από το εχθρικό αεροπλάνο το δικό σας. Εχοντας ολ'αυτά υπ'όψη σας, και πιλοτάροντας ένα Spad 7 η 13 (το πιό γρήγορο αεροπλάνο των συμμαχικών δυνάμεων στη διάρκεια του πολέμου), μπορείτε άνετα να βρεθείτε πίσω από κάποιο αργό εχθρικό σκάφος (αυτή άλλωστε είναι και η βασική επιδίωξη σας), και να το στείλετε να καρφωθεί στο έδαφος !!

ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΕΧΘΡΟΥ

Το να πετάξετε κατευθείαν εναντίον του εχθρού που βρίσκεται μπροστά σας κι έρχεται προς το μέρος σας είναι καθαρή αυτοκτονία. Πρέπει να περιμένετε μέχρι να σας προσπεράσει το εχθρικό αεροσκάφος, και μετά να κάνετε στροφή και να το κυνηγήσετε. Αν βρεθείτε πάνω από τον εχθρό κάντε μιά ελαφριά βουτιά προς το μέρος του, ενώ στην αντίθετη περίπτωση ανεβείτε προς τα επάνω. Μόλις συμπληρωθεί η στροφή σας πρέπει ο εχθρός να βρίσκεται ακριβώς μπροστά σας. Αν ο εχθρός είναι πονηρός και σας έχει αντιληφθεί, είναι πολύ πιθανόν να στρίβει κι αυτός, οπότε συνεχείστε τις μανούβρες για να μην τον χάσετε. Αν τώρα το εχθρικό αεροπλάνο είναι



διθέσιο, συνήθως δεν θα κάνει μανούβρες οπότε αρχίζετε να το πυροβολάτε. Καλό θα είναι να βρεθείτε ελαφρά από κάτω του γιατί στην αντίθετη περίπτωση ο πίσω πυροβολητής του μπορεί να σας κάνει μεγάλη ζημιά. Στις δύσκολες περιπτώσεις που ο εχθρός στρίβει συνέχεια προσπαθείστε να τον ακολουθήσετε, και πυροβολείστε ελαφρά μπροστά του και λίγο ψηλότερα από το σημείο που βρίσκεται. Με τη κατάλληλη εξάσκηση το χέρι σας θα ξέρει αυτόματα το σημείο και το πότε θα πρέπει να πυροβολήσετε...

ΒΑΣΙΚΑ TIPS ΓΙΑ ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ

Σε περιπτώσεις που οι εχθροί είναι πάρα πολλοί μη διστάσετε να οπισθοχωρήσετε.

Γιά να έχετε όμως επιτυχία το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να ανεβείτε όσο πιό ψηλά μπορείτε, να οριζοντιώσετε το σκάφος, και να αυξήσετε το γκάζι 100%. Καλό είναι που και που να ρίχνετε μιά ματιά πίσω σας, μήπως και σας πλησιάζει κάποιος εχθρός.

Επίσης μη ξεχνάτε ότι τα καύσιμα είναι περιορισμένα και καταναλώνονται πιό γρήγορα όταν το γκάζι είναι τέρμα.

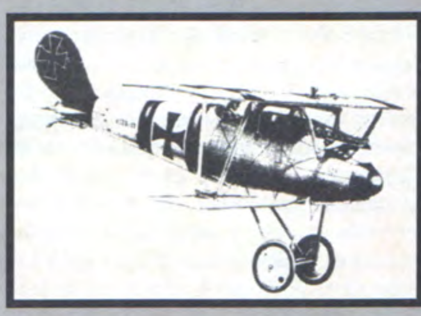
Οταν απομακρυνθείτε αρκετά από τον κίνδυνο χαμηλώστε το γκάζι και κυτάξτε στο χάρτη το δρόμο που οδηγεί στο αεροδρόμιο σας.

Τέλος, τα Halberstadt ενώ είναι σχετικά αργά έχουν το πλεονέκτημα να στρίβουν γρήγορα, οπότε σε περιπτώσεις που πολεμάτε εναντίον τους σε χαμηλό υψόμετρο (κάτω από 1000 πόδια), δώστε μεγάλη προσοχή γιατί συνηθίζουν να σας τραβούν στα 100 μέτρα και μετά να στρίβουν γρήγορα γρήγορα προς τα επάνω, ενώ εσείς καταλήγετε άδοξα στο έδαφος !!

Τα Eindekkers δεν πρόκειται να σας δημιουργήσουν σοβαρό πρόβλημα, ενώ προσοχή χρειάζονται τα Albatros και τα Fokker Triplanes.

Αυτά όμως προς το παρόν μ'αυτό το έξοχο Flight Simulator από τη Microprose.

Καλές αποστολές, και θα τα ξαναπούμε τον επόμενο μήνα...



ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ



Φίλοι της στήλης, γειά σας !!! Επιστρέφουμε δυναμικά, προσφέροντας σας τη πολύτιμη (σύμφωνα πάντα με τη ταπεινή μας γνώμη !!!) βοήθεια μας σχετικά μ'ένα πάρα πολύ καλό racing παιχνίδι, το Indianapolis 500. Είμαι σίγουρος ότι όσοι από εσάς έχετε ασχοληθεί σοβαρά με το πρόγραμμα αυτό θα συμφωνήσετε μαζί μου ότι είναι ένα από τα τρία καλύτερα που έχουν παρουσιαστεί ποτέ σ'αυτό το είδος (σας αφήνω να μαντέψετε τ'άλλα δυό !!). Βέβαια και η δυσκολία του βρίσκεται σ'ανάλογο ύψος με τη ποιότητα του, αλλά γι'αυτό είμαστε εμείς εδώ... Πάμε λοιπόν...





ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Το Indianapolis 500 παίζεται ιδανικά με το mouse, που έχει καλύτερο αλλά και πιό άνετο έλεγχο στους μπόλικους γύρους που έχετε να διανύσετε. Επίσης καλά θα κάνετε να χρησιμοποιήσετε τη μεσαία ευαισθησία του, μιά και στην υψηλή θα συναντήσετε σοβαρά προβλήματα ελέγχου. Πρέπει να λάβετε υπ'όψη σας ότι οι προγραμματιστές στη προσπάθεια τους να κάνουν το παιχνίδι όσο ρεαλιστικότερο γίνεται, έχουν υπολογίσει παράγοντες που ίσως δεν σας περνάνε απ'το μυαλό. Π.χ στους πρώτους σας γύρους και σ 'αυτούς που ακολουθούν μετά από μιά στάση σας στα pits τα λάστιχα είναι κρύα και θα γλυστράτε πολύ εύκολα προς τα τοιχώματα. Παρόμοιες δυσκολίες έχετε και με τα καύσιμα που μόλις έχετε βάλει, αμέσως μετά από τα pits. Τέλος, ειδικά γι'αυτούς που παίζουν το παιχνίδι σε αργά PC (αλλά και γιά όλους τους υπόλοιπους), κρατείστε τη λεπτομέρεια της εικόνας χαμηλά γιά να έχετε όσο το δυνατόν πιό γρήγορη κίνηση. Αλλωστε τα πολλά γραφικά σ'αυτό ειδικά το παιχνίδι που ο βασικός σας στόχος είναι να τρέχετε όσο πιό γρήγορα μπορείτε, μπερδεύουν και κουράζουν το μάτι. Και γιά να καταφέρετε αυτή τη πολυπόθητη ταχύτητα πρέπει να κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις στα διάφορα τμήματα του αμαξιού σας, που θα σας επιτρέψουν ταχύτητες πιό γρήγορες από 240 Mph και ταυτόχρονα στρωτό έλεγχο, ώστε να έχετε τη νίκη στο τσεπάκι σας. Αυτές οι ρυθμίσεις που θα ακολουθήσουν είναι γιά το March Cosworth, αλλά είναι σχεδόν παρόμοιες και στ'άλλα δυό αμάξια, μ'εξαίρεση το Lola Buick όπου η συχνότητα ταχύτητας είναι αρκετά χαμηλότερη.

ΛΑΣΤΙΧΑ

Στα προκριματικά καλά είναι τα μαλακά λάστιχα στ'αριστερά, και τα μεσαία στα δεξιά. Στον κανονικό όμως αγώνα που πρέπει να διανύσετε μεγάλες αποστάσεις πρέπει να μεταπηδήσετε σε σκληρότερες κατηγορίες. Εδώ χρειάζονται μεσαία στ'αριστερά και σκληρά στα δεξιά, κι έτσι δεν θα συναντήσετε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα.

ΚΑΥΣΙΜΑ

Αν ετοιμάσετε το αμάξι σύμφωνα με τις οδηγίες μας, η κατανάλωση καυσίμων θα είναι πολύ μεγάλη, μιά και δεν μπορείτε να τρέχετε με μεγάλες ταχύτητες χωρίς το αντίστοιχο αντίτιμο (σε καύσιμα). Γι'αυτό στα προκριματικά θα χρειαστείτε 10 γαλλόνια, ενώ στον κανονικό αγώνα θα γεμίσετε πλήρως το ντεπόζιτο σας.

ΚΑΥΣΙΜΑ

Εδώ είναι καθαρά θέμα προσωπικής επιλογής, ανάλογα με την εξάσκηση σας και τη πείρα σας.
Βασικά βάλτε τις αναρτήσεις όσο σκληρές, όσο μπορείτε να τις ελέγξετε. Μη ξεχνάτε πάντως ότι αν βάλετε τις πίσω μαλακότερες από τις μπροστινές γιά να χάνετε λιγότερη ταχύτητα στις στροφές όπως λέει το manual, σε μιά απότομη στροφή μπορούν να συμβούν απίθανα πράγματα (το δοκίμασα κι έχω άσχημες εντυπώσεις...).
Η αγαπημένη μου θέση είναι δυό γραμμές απ'το κάτω μέρος.

ΦΤΕΡΑ

Κι εδώ χρειάζεται μιά προσεκτική ρύθμιση. Ετσι λοιπόν, γιά ν'αποφύγετε το τράβηγμα στα προκριματικά βάλτε το πίσω φτερό στο ψηλότερο σημείο, και το μπροστινό μιά γραμμή πιό κάτω. Μ'αυτό το τρόπο έχετε μεγαλύτερη ταχύτητα στις ευθείες, αλλά θέλει προσοχή στις στροφές γιατί σας έρχεται δύσκολο να στρίψετε το τιμόνι και να έχετε άμμεση απόκριση. Στον κανονικό αγώνα κατεβάστε και τα δύο φτερά 3 - 5 γραμμές αλλά κρατείστε την ίδια αναλογία, γιά να επιτύχετε σταθερότητα ακόμη και με γεμάτο ντεπόζιτο.

STAGER

Εδώ τα πράγματα είναι απλά. Μιλάμε φυσικά γιά ένα νούμερο που στην ουσία είναι η διαφορά της διαμέτρου του (μεγαλύτερου) δεξιού λάστιχου από τη διάμετρο του (μικρότερου) αριστερού. Ε, αυτό το νούμερο πρέπει να είναι συνέχεια στο +1.00.

ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ

Κι εδώ έχουμε ένα σταθερό νούμερο, το 10.00 (ή λίγο + , -), εκτός απ'το Lola Buick που είναι δυό μονάδες χαμηλότερο, αλλώς.. μπουμ !!!

ΠΙΕΣΗ ΕΛΑΣΤΙΚΩΝ

Για άλλη μιά φορά απλά πειραματιστείτε μ'αυτά που λέει το manual αλλά μην δώσετε μεγάλη προσοχή. Πίεση κάτω από 24 σας κόβει ταχύτητα στις ευθείες αλλά και στις στροφές, ενώ πάνω από 28 σας δημιουργεί προβλήματα όταν θέλετε να στρίψετε. Ετσι, κάπου εκεί μέσα θα βρείτε τη πίεση των ελαστικών του αυτοκινήτου σας που σας ταιριάζει.

TURBO

Βάλτε το τέρμα, ακόμη κι αν τα καύσιμα εξαφανίζονται σαν καπνός. Στο κάτω κάτω είναι η νίκη που κυνηγάτε !!! Μόνο προσοχή στη θερμοκρασία του κινητήρα, κι αν έχετε εξασφαλίσει κάποια καλή θέση τότε μπορείτε να το κλείσετε... Με πολύ εξάσκηση και μ'αυτές τις ρυθμίσεις σίγουρα θα φτάσετε ταχύτητες που πριν δεν μπορούσατε ούτε να τις ονειρευτείτε. Γι'αυτό, κρατείστε τις μηχανές ανναμένες και.....Βρooooυυυμμμ !!!! Α !!, μη ξεχάσετε να πιείτε απ'το κύπελλο του νικητή στην υγειά μας...!!!



Γειά και χαρά σε όλους τους φίλους αυτής της στήλης. Η εποχή της καθημερινότητας και της ρουτίνας έχει μπεί για τα καλά. Οι νέες κυκλοφορίες έφτασαν και σίγουρα θα έχετε πέσει με την μούρη στο παιχνίδι. Το Spell Shop είναι και πάλι δίπλα σας και είναι έτοιμο κάθε στιγμή να σας λύσει οποιαδήποτε απορία ή τυχόν πρόβλημα που θα αντιμετωπήσετε. Τα γραμματά σας μπορείτε να τα στείλετε στο :

USER, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι,
Γιά την στήλη "SPELL SHOP".

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΛΛΑ....

Είναι η πρώτη φορά που θα καθήσω να ασχοληθώ, με το τι γράφετε σε άλλες αντίστοιχες στήλες, για το Spell Shop και εμένα. Μιας και αυτή την ενέργια την θεωρώ αρκετά "Κατινίστικη" και φθορά του ίδιου μου, του εαυτού, αλλά την να κάνω αυτή την φορά το ποτήρι ξεχείλισε. Αν καθήσετε και διαβάσετε όλα τα Spell Shop, σε κανένα δεν θα βρείτε κάποια "κακία" ούτε κάν μια παρατήρηση για ανάλογες στήλες με το Spell Shop. Γιατί πιστεύω πώς αυτό δεν βοηθάει την δική σας ενημέρωση και μήιση στο κόσμο των adventure games.

Για να πληροφορίσω τον φίλο που γράφει σε ένα άλλο περιοδικό του χώρου, το Spell Shop δεν προκηρύσσει διαγωνισμούς, γιατί του λοίπουν λύσεις, αλλά για να δώσει το ερέθησμα στους φίλους αναγνώστες να ασχολειθούν σε βάθος με κάποιο adventure. Εγώ δεν πιστεύω και δεν συμφωνό σε καμιά περίπτωση, όπως μας γράφει ο "συνάδελφος", "ότι το 99% των Ελλήνων adventurers απεχθάνονται να γράφουν λύσεις, πολλοί δεν μπορούν να φτιάξουν καν ένα χάρτη...".

Συμφωνώ βέβαια με την άποψη που εκφράζει για τους αναγνώστες που παρουσιάζουν ξένες λύσεις για δικές τους, και αυτό το έγραψα πρώτος σε ένα μικρό αρθράκι στο τεύχος 16.

Οσα για τα υπόλοιπα που γράφει, περί πρωτιάς, σχολιασμό για τους υπεύθυνους αλλων στηλών κ.α πιστεύω πραγματικά πως δεν αξίζει να ασχολειθώ. Ελπίζω ότι το θέμα θα σταματήσει εδώ, αν και δεν το πιστεύω....

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ.

Η συμμετοχή σας ήταν πολύ μεγάλη και ογκόδη, μιας και το θέμα του διαγωνισμού ήταν Tips & Λύσεις. Στο περιοδικό μας έφθασαν γράμματα μαμούθ, που άλλα περιείχαν αμέτριτες σελίδες, άλλα ολόκληρα τετράδια και άλλα φυσκαρισμένες δισκέτες!!. Μετά από βαθιά μελέτη που διάρκεσε αμέτριτες ώρες, αποφασίσαμε ότι έπρεπε να γίνει κλήρωση ανάμεσα στο φίλο μας Καρέτσος Κώστας και τον φίλο μας Κώστα Ταβουλτσίδη. Το αποτέλεσμα της κλήρωσης χάρισε την νίκη στο φίλο μας Καρέτσο Κώστα από Καρδίτσα. Ο οποίος ούτε λίγο ούτε πολύ είχε στείλει ένα τετράδιο 170 σελίδων που περιείχε 36 χειρόγραφες λύσεις.



Μετά από εκατοντάδες παρακλήσεις αναγνωστών αποφάσισα να δημοσιεύσω την ολοκληρωμένη λύση του King's Quest V.

Ξεκινάς μπροστά από το σπίτι του μάγου Crispin. Μπές μέσα και μίλα του. Βγές έξω και προχώρα νότια και πάλι νότια. Βρίσκεσε έξω από την πόλη. Προχώρα μιά οθόνη ανατολικά και θα βρεθείς μέσα σε αυτή.



Πόλη.

Πλησίασε τον άνθρωπο που φτιάχνει το κάρο και μίλα του. Στην πόλη υπάρχουν τρία μαγαζιά, το Tailor, το Toy Shop και το Shoe Shop. Μπές με την σειρά και στα τρία μαγαζιά και μίλα με τους ιδιοκτήτες. Εφόσον μιλήσεις και στους τρείς ιδιοκτήτες, προχώρησε πρός το στενάκι, (εκεί που προηγουμένως ένας άνδρας έφτιαχνε το κάρο) κοίτα κάτω και θα δείς ένα νόμισμα. Πάρε το νόμισμα (+2/2). Τώρα πλησίασε το βαρέλι στην γωνία και κοίτα μέσα, υπάρχει ένα ψάρι, πάρτο (+2/4). Τώρα φύγε από την πόλη. Και πήγαινε στην οθόνη με τις μέλισσες. (4 οθόνες δυτικά).

Μέλισσες.

Βλέπεις μια αρκούδα να ορμά στην φωλιά των μελισσών. Αμέσως πέτα της το ψάρι (+4/8). Αφού σε ευχαριστήσει η βασίλισσα των μελισσών πάρε από την φωλιά τους την κερύθρα (+2/10) και από το έδαφος το κλαδί (+2/12). Τώρα πήγαινε στην οθόνη με τα μυρμήγκια (1 οθόνη βόρεια).

Μυρμήγκια.

Βλέπεις ένα σκύλο να πειράζει τα μυρμήγκια. Πέτα του αμέσως το ξύλο (+4/16). Κατέβα μια οθόνη νότια και μια αριστερά. Από εδώ αρχίζει η έρημος.

Ερημος.

Προχώρα 4 οθόνες αριστερά. Βρίσκεις μια όαση. Drink Water (+2/18). Προχώρα 2 οθόνες βόρεια. Θα συναντήσεις μπροστά σου κάποια βράχια. Τώρα προχώρα 3 οθόνες αριστερά. Βρίσκεσαι μπροστά από ένα κρυφό ναό. (+3/21).

Ναός.

Γρήγορα κρύψου πίσω από τα βράχια (στην λιμνούλα). Περίμενε για λίγο. Ξαφνικά θα εμφανιστούν 2 ληστές, παρακολούθα πως ανοίγουν την πόρτα του ναού. Μόλις οι κλέφτες φύγουν, Drink Water στην λιμνούλα (+2/23). Προχώρα τώρα 2 οθόνες ανατολικά και 2 οθόνες νότια. Είσαι και πάλι στην όαση.

Drink Water.

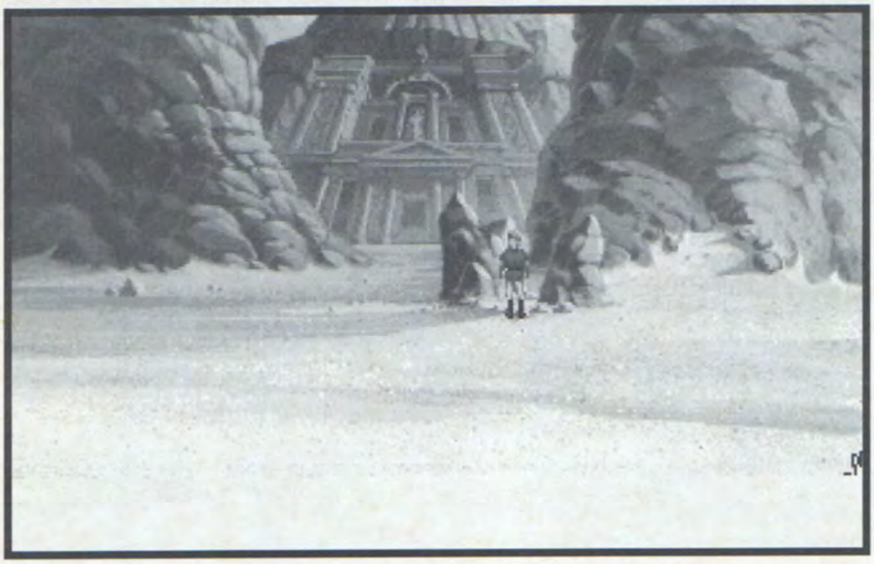
Αφού πιείς το νερό πήγαινε 2 οθόνες δυτικά και μία νότια. Βλέπεις ένα σκελετό. Δίπλα του υπάρχει ένα παλιό παπούτσι. Get Old Shoe (+2/25). Προχώρα 2 οθόνες νότια και θα βρείς άλλη μια όαση, εκεί DRINK WATER. Τώρα προχώρα 1 οθόνη νότια και 4 αριστερά. Μπροστά σου θα δείς τις σκηνές των ληστών (+3/28). Σώσε.

Σκηνές Ληστών.

Από την στάμνα που βρίσκεται έξω από τις σκηνές DRINK WATER. Μπές τώρα στην σκηνή. Θα δείς το μαγικό μπαστούνι να βρίσκεται στην άκρη της. Με προσοχή χωρίς να πατήσεις το χαλί που κοιμάται ο κλέφτης και πάρε το STAFF (+2/30). Βγές εξω από την σκηνή.

Ερημος.

Προχώρα 4 οθόνες ανατολικά και μια



βόρεια. Θα βρεθείς και πάλι σε όαση. DRINK WATER. Προχώρα 3 οθόνες βόρεια και 2 ανατολικά. Στην όαση DRINK WATER. Προχώρα 2 οθόνες βόρεια και τρείς ανατολικά. Βρίσκεσαι και πάλι στον ναό.

Ναό.
Πλησίασε την λιμνούλα και DRINK WATER. Προχόρα μια οθόνη βόρεια. Βρίσκεσαι ακριβώς έξω από την πόρτα του ναού. Σώσε. Πλησίασε την πόρτα και κάνε USE STAFF στην πόρτα. Η πόρτα ανοίγει (+2/32). Γρήγορα πάρε το νόμισμα (+2/34) και την λάμπα (+2/36). Βγες από το ναό.

Ερημο.
Στην λιμνούλα DRINK WATER. Πήγαινε τώρα 3 οθόνες ανατολικά και 2 νότια. Στην όαση DRINK WATER. Τώρα προχόρα 5 οθόνες δεξιά και είσαι στην οθόνη με τις μέλισσες. Προχώρα 2 οθόνες βόρεια.

Τσιγγάνοι.
Στον άντρα GIVE GOLD COIN (+2/38). Μετά από την μοίρα, σου δίνουν ένα μαγικό μενταγιόν (Magic Amulet). (+3/41). Προχώρα 2 οθόνες ανατολικά, και LOOK SING.

Δάσος.
Τώρα WEAR MAGIC AMULET και προχώρα βόρεια και μετά ανατολικά. Θα συναντήσεις μια μάγισσα (+2/43). Δώσε της την λάμπα που βρίκες στο ναό (+4/47) και την ξεφορτώνεσε για πάντα. Προχώρα και πήγαινε στο σπίτι της. Μπες μέσα. Από το μπαούλο πάρε το WHEEL (+2/49). Από το φανάρι πάρε το κλειδί (+2/51), και από το συρτάρι το pouch (+2/53). Βγές και πήγαινε νότια-ανατολικά- βόρεια. Στο δέντρο USE KEY ON DOOR (+3/56). Ανοίγει. Τώρα GET HEART (+2/58). Προχώρα νότιαδυτικά-δυτικά-βόρεια και σπάσε την κερύθρα στο έδαφος (+4/62). Το μέλι πέφτει πάνω στο έδαφος. Τώρα OPEN POUCH, GET EMERALDS και DROP EMERALDS (+2/64), DROP EMERALDS (+2/66), DROP EMERALDS (+2/68). Ακολούθα τον νάνο.
Οταν φτάσεις στο υπόγειο σπίτι του θα σας χαρίσει ένα ζευγάρι παπούτσια (+4/72). Μετά θα βρεθείς και πάλι στην ταμπέλα που ξεκίνησες. Προχώρα τώρα δυτικά.

Γυναίκα-Δέντρο.
Δώσε την καρδιά που βρήκες στην μάγισσα στην γυναίκα-δέντρο (+4/76). Πάρε από κάτω την άρπα (+4/78). Τώρα προχώρα μια οθόνη δυτικά.

Τσιγγάνοι.
Από το έδαφος πάρε το ταμπούρλο (+2/80). Τώρα προχώρα νότια και ανατολικά.

Νάνοι.
Δώσε το WHEEL (+4/84) και πάρε την μαριονέτα. Προχώρα νότια.

Αχυρα.
Ψάξε τα άχυρα. Τα μυρμήγκια για να σε ευχαριστήσουν σου δίνουν μια καρφίτσα (+2/86). Προχώρα μια οθόνη δεξιά.

Φούρνος.
Μπές μέσα στο φούρνο καί πάρε την πίττα (+2/88). Βγές έξω. Θα δείς μια γάτα να κυνηγά ένα ποντικό.

Γάτα-ποντικό.
Πέτα στην γάτα το παλιό παπούτσι (+4/92). Προχώρα 1 οθόνη ανατολικά. Μπες στην πόλη. Και πήγαινε στον TAILOR.

Tailor.
Δίνεις την καρφίτσα και παίρνεις την κάπα (+4/96). Πήγαινε τώρα στο Toys.

Toys.
Δώσε την μαριονέτα και παίρνεις το έλκυθρο (+4/100). Πήγαινε τώρα στο Shoe.

Shoe.
Δώσε τα παπούτσια που σου έδωσε ο νάνος και πάρε το σφυρί (+4/104). Τώρα πήγαινε στο πανδοχείο.

Πανδοχείο-Inn.
Σώσε. Μπές μέσα. Μίλα στον ιδιοκτήτη. Οταν θα σε λύσει ο ποντικός πάρε από το έδαφος το σχοινί (+2/106). Πήγαινε



τώρα στην πόρτα και BREAK LOCK WITH HAMMER (+2/110). Ανοιξε τώρα την πόρτα. Βρίσκεσαι στην κουζίνα. Ανοιξε το ντουλάπι και πάρε το LAMP (+2/112). Βγές έξω από την αριστερή πόρτα. Προχώρα 2 οθόνες ανατολικά και 1 οθόνη βόρεια. Θα βρεθείς στην οθόνη με το φίδι.

Φίδι.
Πλησιασέ το και παίξε μουσική με το ταμπούρλο (Tambourine) (+3/115).

ΧΙΟΝΙΑ.
Βάλε την κάπα (+4/119). Προχώρα βορειοανατολικά. Βρίσκεσαι σε μια οθόνη που από πάνω σου βρίσκονται δύο βράχοι. Δέσε το σχοινί στον δεξιό βράχο (όχι αυτόν με το κλαρί) και ανέβα (+5/124). Σε αυτή την οθόνη που θα βρεθείς υπάρχει ένας γκρεμός. Σώσε. Με το action cursor κάνε click στα σημεία της φωτογραφίας. Μόλις περάσεις (+2/126). Θα βρεθείς από την μεριά του κορμού. Με το Travel cursor κάνε click πάνω κορμό και περνάς απέναντι. Φάε το κρέας που κουβαλάς (το μισό) (+4/130). Προχώρα τώρα μια οθόνη ανατολικά. Ξαφνικά ένας λύκος έρχεται και παίρνει την κουκουβάγια. Πάρε γρήγορα το έλκυθρο και κατέβα τον γλυστερό δρόμο (+5/135). Το έλκυθρο σπάει. Προχώρα μια οθόνη ανατολικά. Βλέπεις έναν αετό.

Αετό.
Δώστου το υπόλοιπο Lamp (+3/138) και προχώρα μια οθόνη βόρεια. Φτάνεις στο βασίλειο της Queen Icebella (+2/140).

Queen Ice.
Παίξε με την άρπα (+4/144). Αυτή μετά θα σε στείλει σε μια αποστολή. Εκεί που θα σε αφήσει ο λύκος προχώρα μια οθόνη πρός το σπήλαιο που βρίσκεται στο βάθος. Με το που φτάσεις θα σου επιτεθεί. Πάρε την πίττα και πέταξέ την στην μούρη του (+4/148). Το γέτι πέφτει κάτω από τον γκρεμό. Μπές μέσα στο σπήλαιο και με την βοήθεια του σφυριού πάρε έναν κρύσταλο (+4/152). Τώρα ξαναγύρισε πίσω στο λύκο. Ο λύκος σε πάει και πάλι στην Queen, η οποία θα σου δώσει πίσω την αγαπημένη σου κουκουβάγια. Τώρα από εκεί που θα σε αφήσει ο λύκος προχώρησε μια οθόνη νότια. Βρίσκεσαι σε μια αρκετά περίεργη οθόνη. Με το TRAVEL CURSOR κάνε click πάνω στην τρύπα (δίπλα από την κουκουβάγια). Οταν ανέβεις θα σε αρπάξει ένα τερατόμορφο πουλί και θα σε μεταφέρει στην φωλιά του.

Φωλιά πουλιού.
Πάρε από την φωλιά το Golden Locket (+4/156). Το αυγό σπάει, το μικρό πουλί είναι έτοιμο να σε φάει. Ο αετός όμως που είχες ταΐση σε σώνει. Σε μεταφέρει σε μια παραλία.

Παραλία.
Από την παραλία πάρε τον λοστό IRON BAR, (+2/158). Προχώρα μια οθόνη δυτικά. βρίσκεσαι μπροστά σε ένα σπίτι. Χτύπα το καμπανάκι. Προχώρα 2 οθόνες ανατολικά. βρίσκεσαι μπροστά σε μια βάρκα. Βάλε το κερί πάνω στην βάρκα (από inventory) (+5/163). Κλείνεις την τρύπα που υπάρχει στην βάρκα. Μπές μέσα στην βάρκα.

Θάλασσα.
Ταξίδεψε 4 οθόνες ανατολικά και μιά νότια. Θα βρεθείς στο νησί με τις Herpes (+3/166).

Νησί.
Εκεί θα έρθουν και θα σε αρπάξουν τα ιπτάμενα τερατάκια. Οταν θα σε ρίξουν κάτω παίξε μουσική με την άρπα(+4/170).



Μόλις οι Herpes φύγουν πάρε το αγκίστρι από το έδαφος (+2/172). Προχώρα μια οθόνη δυτικά. Πάρε το cerbic από κάτω (+3/175). Προχώρα μια οθόνη δυτικά και πάρε το shell από την παραλία (+2/177). Μπές μέσα στην βάρκα. Θάλασσα. Ταξίδεψε όλο δυτικά και θα βρεθείς μπροστά στο σπίτι του Hermit.

Σπίτι Hermit.
Χτύπα το κουδούνι. Μόλις ο Hermit βγεί δώσε του το κοχύλι (+3/180). Θα κάνει καλά την κουκουβάγια. Μετά από μια συζήτηση που θα ακολουθήσει, ο Hermit φωνάζει μια γοργόνα. Ακολουθησέ την και θα φτάσεις στο νησί Mordack (+4/184).

Νησί Mordack.
Από την παραλία του νησιού πάρε το ψάρι (+2/186). Προχώρα βόρεια και θα βρεθείς σε μια οθόνη που βρίσκονται 2 φίδια-αγάλματα.

Φίδια-Αγάλματα.
Πάρε τον κρύσταλο και βάλτε τον πάνω στα φίδια. Τα εξουδετερώνεις (+5/191). Προχώρα μια οθόνη βόρεια. Τώρα από το μικρό δρομάκι προχώρα βόρεια (δίπλα από την είσοδο). Θα βρεθείς στο πλάι του κάστρου. Στο έδαφος υπάρχει μια σχάρα, με τον λοστό κάνε Open. (+4/195). Μπές μέσα. Βρίσκεσαι σε ένα λαβύρινθο.

Λαβύρινθο.
Προχώρα νότια-δυτικά-βόρεια-δυτικά-ανατολικά-δυτικά-ανατολικά- δυτικά-βόρεια-ανατολικά-δυτικά. Βρίσκεσε σε ένα δωμάτιο με ένα τερατάκι. Παίξτου μουσική με το ταμπούρλο (+3/198). Μόλις κάνει τούμπα του πέφτει ένα Hairpin πάρτο (+2/200). Τώρα προχώρα νότια-ανατολικά-βόρεια-βόρεια-βόρεια-ανατολικά. Βρίσκεσαι μπροστά σε μια πόρτα. Ανοιξέ την με την βοήθεια του Hairpin (+4/204). Μπαίνεις μέσα στο κάστρο.

ΚΑΣΤΡΟ.
Αποθήκη. Ανοιξε το ντουλάπι και πάρε τα PEAS (+2/206). Προχώρα τώρα μια οθόνη βόρεια. Θα βρεθείς στην κουζίνα.

Κουζίνα.
Μίλα στην γυναίκα. Δώστης τον κολιέ (που βρήκες στην φωλιά) (+4/210). Προχώρα 2 οθόνες ανατολικά. Θα σου εμφανιστεί ένα μπλέ τερατάκι. Αφισέ το να σε πιάσει. Το τερατάκι σε μεταφέρει σε μια φυλακή.

Φυλακή.
Στον βόρειο τοίχο της φυλακής υπάρχει μια ποντικοφωλιά. Με την βοήθεια του αγκιστριού θα πιάσεις ένα τύρι μέσα από αυτή. (+4/216). Μετά από λίγο έρχεται η κοπέλα και σε ελευθερώνει. Ακολουθησέ την.

Αποθήκη.
Θα βρεθείς και πάλι στην πόρτα έξω από την αποθήκη. Ανοιξε και μπές. Τώρα προχώρα μια οθόνη βόρεια και 2 οθόνες ανατολικά. Το μπλέ τερατάκι θα σου ξαναεπιτεθεί. Αυτή την φορά ρίξτου τα PEAS (+3/219). Προχώρα 1 οθόνη νότια, μια οθόνη δυτικά και μια οθόνη βόρεια. Σώσε. Μπές στην πόρτα που βρίσκεται δεξιά σου. Βρίσκεσαι στο εργαστήριο.

Εργαστήριο.
Ανέβα στο πάνω όροφο. Παρατήρησε την μηχανή. Κατέβα κάτω και πλησίασε το βάζο που περιέχει την οικογενειά σου, δοκίμασε να το ανοίξεις. Βγές έξω από το εργαστήριο και προχώρα 2 οθόνες δυτικά. Θα βρεθείς στην κρεββατοκάμαρα του Mordack.

Κρεββατοκάμαρα.
Θα δείς την γάτα του (ο αδελφός του μεταμορφωμένος). Πέτα της το ψάρι και αμέσως βάλτην στο τσουβάλι από τα PEAS (+2/221). Μπές τώρα μέσα στην βιβλιοθύκη.

Βιβλιοθύκη.
Διάβασε το βιβλίο που βρίσκεται ανοιχτό πάνω στο γραφείο (+3/224). Τώρα προχώρα δίπλα στην μαύρη σκάλα και περίμενε. Μετά από λίγα λεπτά θα δείς το Mordack να πηγαίνει για ύπνο. Μόλις πέσει στο κρεββάτι, μπές στην κρεββατοκάμαρα.

Κρεββατοκάμαρα.
Πάρε το μαγικό του ραβδί που βρίσκεται στο σκαμπό (+3/227). Πήγαινε γρήγορα στο εργαστήριο.

Εργαστήριο.
Πήγαινε γρήγορα πάνω στην μηχανή. Βάλε το δικό σου ραβδί από την δεξιά πλευρά της μηχανής (+4/231) και από την αριστερή πλευρά της μηχανής βάλε το μαγικό ραβδί του Mordack (+4/235). Τώρα πέτα το τυρί μέσα στην μηχανή (+5/240). Η μηχανή αρχίζει να δουλεύει. Μόλις τελιώσει πάρε το ραβδί σου (+4/244). Ο Mordack έρχετε και η τελική μάχη αρχίζει.

Μάχη με τον Mordack.
Ο Mordack γίνεται δράκος (ιπτάμενος) κάνε το TIGER SPELL (το πιό δεξιό). Ο Mordack γίνεται δράκος (απλός) κάνε το RABBIT SPELL (το τρίτο από δεξιά). Ο Mordack γίνεται κόμπρα κάνε το MONGOOSE SPELL (το τέταρτο από δεξιά). Ο Mordack γίνεται δαχτυλίδι φωτιάς κάνε το RAIN SPELL (το δεύτερο από δεξιά). **Παρακολούθησε το όμορφο φινάλε... SCORE 260 of 260** !!!

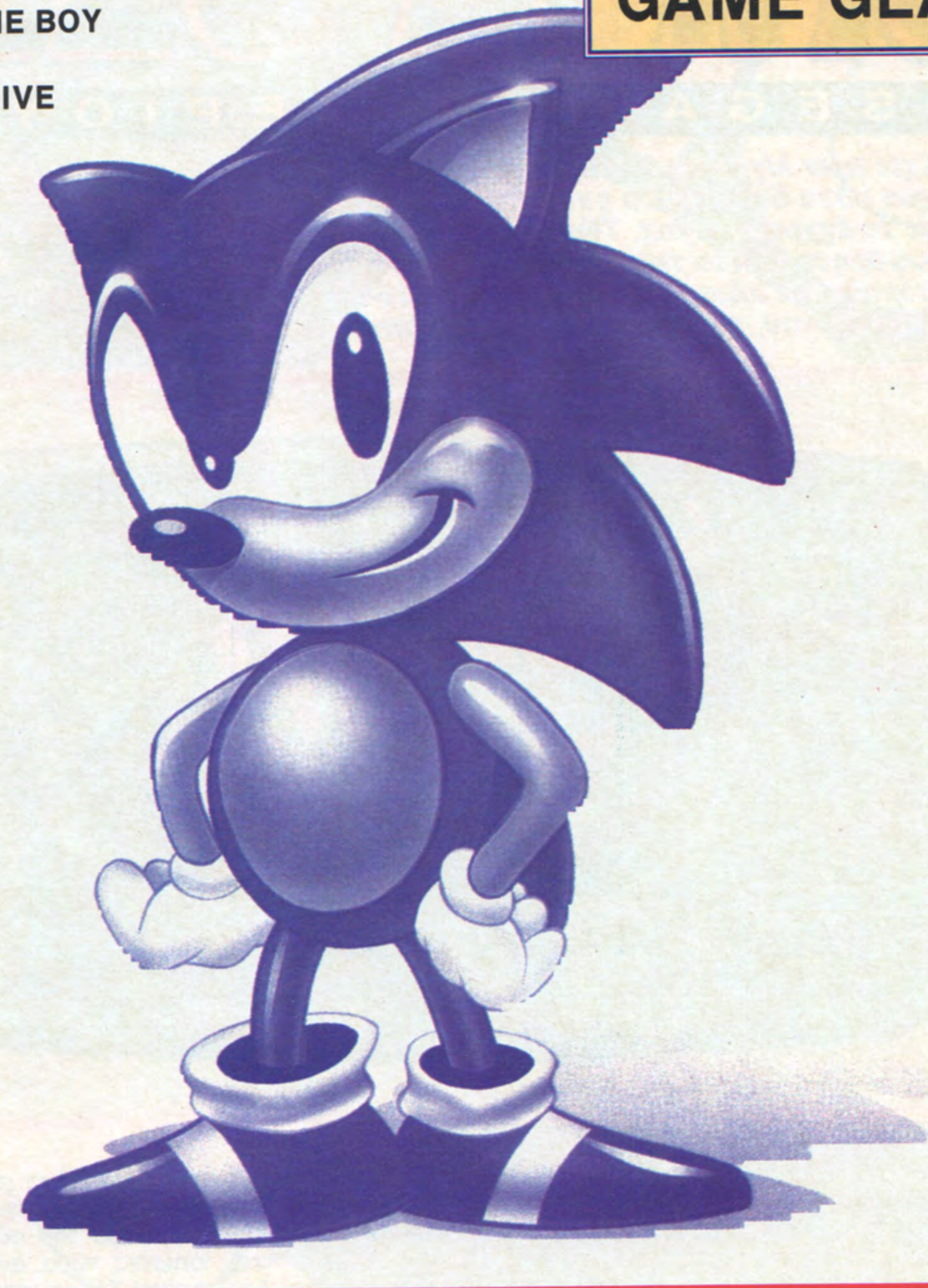




CONSOLE USER

ATARI LYNX
ATARI VCS
NINTENDO ES
NINTENDO GAME BOY
SEGA MS
SEGA MEGA DRIVE
GAMATE

TEST
GAME GEAR



REVIEW

ATARI LYNX
SLIME

GAMATE
MYTH OF ASAMIA

SEGA
BUDOGAN
FATMAN
ESWAT

GAME GEAR
MONACO GP

NINTENDO ES
FAXANADU

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

GAME GEAR

Η SEGA ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ ΣΑΣ

Μέχρι πριν λίγο καιρό, στην αγορά των handheld (φορητών) παιχνιδομηχανών υπήρχαν μόνο δύο μεγάλα ονόματα. Η Nintendo με το ασπρόμαυρο Game Boy και η Atari με το έγχρωμο Lynx. Τώρα μια μεγάλη δύναμη στον χώρο των consoles κυρίως, κυκλοφόρησε το νέο της μηχάνημα χειρός με μερικά εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, που μπορούν να κάνουν ακόμα και τους 16-bit υπολογιστές να τρέμουν! Η εξωτερική εμφάνισή του, το καθιστά το πλέον ευπαρουσίαστο όλων στην κατηγορία του.



Είναι παραλληλόγραμμο χωρίς γωνίες μέ ένα φυσιολογικό μέγεθος. Αυτό έχει σαν συνέπεια να μοιάζει κάπως "παχουλό". Για την ακρίβεια οι διαστάσεις του είναι 103*210*38 χιλιοστά, με βάρος περίπου 570 γραμμάρια. Το χρώμα του όπως βλέπετε είναι σκούρο μολυβί ενώ στην Ιαπωνία κυκλοφόρησε και μια πολύ όμορφη κάτασπρη έκδοση. Οπως θα περιμένατε το joypad βρίσκεται στα αριστερά, είναι μικρό και θυμίζει κάπως εκείνο του Mega Drive. Εκτός από την πολύ καλή αίσθηση στην πίεση έχει και άριστη επαναφορά, ικανότητα χρήσιμη στα πολύ γρήγορα παιχνίδια. Αριστερά από την οθόνη, η οποία βρίσκεται στο κέντρο ακριβώς του μηχανήματος είναι ένα ενδεικτικό ledάκι που δείχνει αν το μηχάνημα είναι αναμένο. Θα μου πείτε γιατί να μην βλέπουμε την οθόνη καλύτερα, αλλά ξέρετε τους Ιάπωνες τώρα, αν δεν βάλουν κάτι παραπάνω δεν γίνεται! Τέλος στα αριστερά κάτω από το joypad βρίσκεται το πολύ ισχυρό ηχείο. Στα δεξιά βλέπετε τα κλασικά, τρία τον αριθμό, πλήκτρα. Το start με το οποίο κάνετε τις περισσότερες επιλογές στα παιχνίδια αλλά και τα παγώνετε. Τα δύο κουμπιά από κάτω ακριβώς, αριθμημένα σαν 1 και 2 χρησιμεύουν για το διπλό fire που συνηθίσαμε στις κονσόλες (για άλμα και fire στα platform, πυραύλους ή πολυβόλα στα shoot'em up, γκάζι-φρένο στα

racing games, κτλ. Στο πάνω μέρος έχουμε από αριστερά προς τα δεξιά: Τον ρυθμιστή της έντασης του ήχου μαζί με την θύρα για τα ακουστικά. Ακολουθεί η θύρα επέκτασης του μηχανήματος, προς το παρόν για σύνδεση με τα υπόλοιπα Game Gears, αλλά γνωρίζοντας την μανία της SEGA με τις κατασκευές δεν θα αργήσουν να εμφανιστούν και άλλα περιφεριακά. Στο κέντρο επάνω μπαίνει το cartridge με απλή πίεση και όχι σε ειδική θήκη. Πάνω δεξιά έχουμε την είσοδο του μετασχηματιστή ή μπαταρίας αυτοκινήτου για να τροφοδοτείται το μηχάνημα και να μην καταναλώνει τις ωραίες σας μπαταρίες. Δίπλα είναι ένα απλό διακοπτάκι για το ON και OFF. Οι μπαταρίες μπαίνουν στο πίσω μέρος του μηχανήματος σε δύο ξεχωριστές θήρες. Η τελική αίσθηση είναι ότι πιάνουμε στα χέρια μας μια πολύ γερή κατασκευή χωρίς περιττά στοιχεία.

ΟΘΟΝΗ

Είναι 3.2 ίντσες, δηλαδή κάτι λιγότερο από του Lynx αλλά με καλύτερη ποιότητα και σωστό φωτισμό. Με μια τέτοια οθόνη είναι πολύ εύκολο να εστιάζετε στην γωνία που κοιτάτε. Αυτοφωτιζόμενη βέβαια και με ρυθμιζόμενο contrast. Δυστυχώς δεν υπάρχει δυνατότητα να βγάλει το σήμα της σε monitor. Γι'αυτό η SEGA είχε μια καταπληκτική ιδέα: να κάνει το μηχάνημά της...

...και ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ

Ναι, ναι αυτά που ακούτε ότι το μηχάνημα γίνεται TV ειναι αλήθεια.
Μέ έναν δέκτη τον οποίο αγοράζετε ξεχωριστά και μπαίνει πάνω από το μηχάνημά σας και μέσα στην θήκη του cartridge έχετε μια καταπληκτική ιδέα σε εφαρμογή και μια άψογη φορητή Ιαπωνική τηλεόραση στα χέρια σας.
Ολα αυτά σε μια τιμή περίπου στο μισό του Game Gear, ή 50 λίρες Αγγλίας.

ΣΤΟ ΡΕΥΜΑ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ

Η κατανάλωση ρεύματος (χμ, χμ) του μηχανήματος είναι 9 V. Και θα κάνει τα πάντα για να τα αποκτήσει.
Θα ρουφήξει μετασχηματιστές και θα καταπιεί μπαταρίες αυτοκινήτων. Αν αφήσετε δίπλα του 6 αλκαλικές AA μπαταρίες θα τις καταβροχθίσει μέσα σε 4 περίπου ώρες. Αυτό είναι το τίμημα της τεχνολογίας, και δεν σηκώνει δίαιτα!

CARTRIDGE

Μια κλασική κατασκευή της SEGA με δύο σειρές από μεταλικά δόντια, πράγμα που το κάνει αρκετά ογκώδες. Η μνήμη του δυστυχώς δεν μας είναι γνωστή αλλά κρίνοντας από τα παιχνίδια και το animation θα τολμήσουμε να υποθέσουμε ότι είναι από 256K και πάνω.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το μηχάνημα εντυπωσιάζει όταν φτάνουμε στα γραφικά. Με την ανάλυσή του στα 160*146, και αν ζοριστεί στα 480*146 και 32 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από μια παλέττα 4096 δίνει άλλη διάσταση στα παιχνίδια. Αν και δεν γνωρίζουμε ακόμα τις λεπτομέριες για την ποσότητα και το μέγεθος των sprites που υποστηρίζει το Game Gear, παιχνίδια όπως το Shinobi δείχνουν ότι μπορεί να "σηκώσει" πολύ μεγάλα αντικείμενα στην οθόνη. Εκείνο που γίνεται φανερό αμέσως είναί ότι έχει δωθεί μεγαλύτερη σημασία στην ευκρίνια παρά σε λοιπά τεχνικά στοιχεία, αφού η SEGA είχε υπ'όψη της να μεταφέρει κάποια δικά της ανάλογα εντυπωσιακά προγράμματα στο μηχάνημα αλλά και να χτυπήσει το Lynx εκεί που πονάει, όχι στην ταχύτητα αλλά στην ανάλυση και τα χρώματα.

ΗΧΟΣ

Θυμίζει κάπως τον ήχο του Amstrad όταν βγαίνει από το ηχείο του μηχανήματος (το οποίο κυριολεκτικά έτρεμε στα χέρια μας). Από τα ακουστικά είναι πολύ η μουσική και τα εφφέ είναι πολύ καλύτερα και φυσικά stereo, ανεβάζοντας την ένταση του παίκτη.

ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΣΤΟ ΕL CARTRIDGE

Σε σύγκριση με το Game Boy, το Game Gear υπερέχει σε όλα τα σημεία, σε τέτοιο βαθμό που δεν μπορεί να γίνει σοβαρή σύγκριση. Αυτός ήταν και ο πρώτος στόχος της SEGA όταν σχεδίαζε το Game Gear, να χτυπήσει γρήγορα και αλύπητα το Game Boy της Nintendo, στην παγκόσμια αγορά. Η "μονομαχία" με το Lynx όμως είναι μια άλλη ιστορία... Σε σχέση με το Lynx, το Game Gear υπερέχει σε ανάλυση οθόνης, και χρώματα που μπορεί να εμφανίσει ταυτόχρονα (32 έναντι 16). Είναι ακόμα πιο καλοσχεδιασμένο και πιο επεκτάσιμο. Το Lynx από την άλλη έχει το πλεονέκτημα της ταχύτητάς του, την κάπως μεγαλύτερη οθόνη και την δυνατότητα να παίζουν με άνεση οι αριστερόχειρες, γυρίζοντας το display ανάποδα. Ετσι στο hardware οφείλω να ανακυρήξω τα δύο μηχανήματα ισόπαλα! Ομως... Το Software που έχει στα χέρια της η SEGA είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Σε αυτό τον τομέα το Game Gear υπερέχει του Lynx. Η SEGA έχει στα χέρια της ένα άριστο μηχάνημα και αν εκμεταλλευτεί σωστά το έτοιμο software της θα είναι η τελική νικήτρια. Το μηχάνημα μας παραχώρησε για παρουσίαση η αντιπροσωπία της SEGA στην Ελλάδα, **INTERIA, Ελευθερίου Βενιζέλου 9, Καλλιθέα**.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ:	**Z-80A στα 3.58 MHz**
ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ:	**160*146**
ΧΡΩΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ:	**32**
ΠΑΛΕΤΤΑ:	**4096**
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΘΟΝΗΣ:	**3.2 ίντσες**
ΚΑΝΑΛΙΑ ΗΧΟΥ:	**3 για μουσική, 1 για εφφέ stereo**
ΜΝΗΜΗ ΚΟΝΣΟΛΑΣ:	**8K RAM 16K Video RAM**

GAMATE®

Το Gamate είναι ένα μηχάνημα που έχει κατασκευαστεί ακολουθώντας τα πρώτυπα του GameBoy της Nintendo. Τις διαφορές στο hardware βέβαια ανάμεσα στα δύο μηχανήματα θα μπορέσετε να τις κρίνετε εσείς οι ίδιοι καλύτερα. Το GameBoy έχει όμως και ένα τεράστιο ατού στα χέρια του. Την σειρά παιχνιδιών Mario Bross με το τέλειο gameplay. Το Myth of Asamia είναι μια παρόμοια προσπάθεια στο Gamate. Πόσο πετυχημένη όμως;





ΤΙΤΛΟΣ	MYTH OF ASAMIA
HOUSE	BIT CORPORATION
FORMAT	GAMATE
TIMH	4.150
TEST	GAMATE LCD SYSTEM

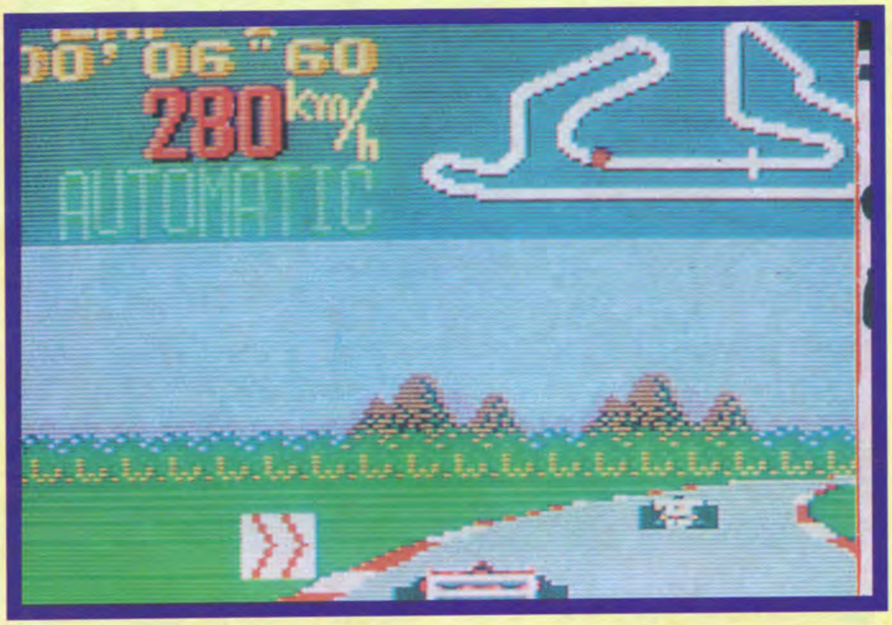
MYTH OF ASAMIA



Asamia δεν είναι το όνομά σας. Γιατί εσείς είσαστε ένα παιδί που πηγαίνει ακόμα σχολείο και κατά λάθος άνοιξε ένα μπουκάλι που βρήκε πεταμένο στο πίσω μέρος της αυλής του. Μέσα του βρήκε έναν χάρτη και κοιτάζοντάς τον εμφανίστηκε ένα μεγαλό πηγάδι όπου μέσα του είδε την δυστυχέστερη των γυναικών να κλαίει. Ετσι ο Πήτερ όπως κάνουν όλα τα παιδιά πήδηξε μέσα στο πηγάδι για να ξεκαθαρίσει την κατάσταση. Εκεί βρέθηκε σε έναν κόσμο εντελώς διαφορετικό απ'όπου δεν μπορεί να γυρίσει πίσω στον δικό του. Εντωμεταξύ ένας τυφλός προφήτης εμφανίστηκε και του είπε έναν χρησμό. Οτι δηλαδή ο Πήτερ ήταν το σωστό πρόσωπο που θα έσωζε την πριγκήπισα του Asamia από την παντοτινή κατάρα. Μόνο τότε εξάλλου θα καταφέρει να επιστρέψει στον κόσμο του. Εκεί τελειώνει το σενάριο και ξεκινάτε την περιπέτεια. Οπως είπαμε ήδη το παιχνίδι είναι μια προσπάθεια για απομίμηση των παιχνιδιών της σειράς Mario Bros που τελικά αποτυγχάνει! Στο manual μπορεί να διαβάσετε ότι το παιχνίδι είναι adventure, ενώ είναι ένα απλό action platform με αρκετές τεχνικές ατέλειες που καταστρέφουν το πολλά υποσχόμενο gameplay. Υπάρχουν λοιπόν τέσσερα επίπεδα που χωρίζονται σε τρεις γύρους το καθένα, ενώ η αύξηση της δυσκολίας δεν γίνεται σταδιακά αλλα υπάρχουν μεγάλες μεταπτώσεις απο επίπεδο σε επίπεδο, πράγμα που τελικά κάνει το game να μην παίζετε. Εκνευριστική δυσκολία λοιπόν μαζί με άσχημο χειρισμό σε ορισμένες στιγμές είναι τα αρνητικότερα στοιχεία του. Ιδίως όταν από το δεύτερο μέρος του πρώτου επιπέδου θα χρειαστεί να πηδάτε πάνω απο κινούμενες πλατφόρμες θα βρεθείτε μπροστά σε έναν πολύ άδικο σχεδιασμό. Το πλήκτρο ςtart ξεκινάει και παγώνει το παιχνίδι ενώ το select δεν χρησιμοποιείται καθόλου. Με το ένα πλήκτρο πηδάτε και με το άλλο πυροβολείτε ενώ υπάρχουν αρκετά bonus που εμφανίζονται όταν χτυπήσετε τα ανοιχτόχρωμα τουβλάκια με το ερωτηματικό. Ετσι θα μπορείτε να τρέχετε γρηγορότερα, να γίνεστε άτρωτοι, να ρίχνετε πιο δυνατές σφαίρες ή βόμβες αλλά για περιορισμένο χρόνο και χρήσεις. Τέλος μπορείτε να αποκτήσετε και μια ζωή για να αντιμετωπίσετε τις ορδές των όντων που με ένα άγγιγμά τους μπορούν να σας θανατώσουν. Η οθόνη scrollάρει από τα αριστερά προς τα δεξιά όταν κινείστε μόνον στα τρία πρώτα επίπεδα ή από μόνη της στο τέταρτο, πράγμα που είναι εντυπωσιακό για ένα μηχάνημα που δύσκολα εμφανίζει τέτοιες επιδόσεις. Ακόμα χρησιμοποιούνται σχετικά μεγάλα sprites, πράγμα που τελικά είναι εναντίον του μηχανήματος αφού αφήνει είδωλα και γραμμές στην οθόνη. Ελλειψη background και μέτρια μουσική συνοδεύουν ένα παιχνίδι που θα σας εκνευρίσει.



SUPER MONACO GP



ΤΙΤΛΟΣ	SUPER MONACO GP
HOUSE	SEGA
FORMAT	SEGA GAME GEAR
ΤΙΜΗ	12.950
TEST	GAME GEAR

Οπου GP σημαίνει Grand Prix, και μιλάμε για το γνωστό παιχνίδι της SEGA που είχε κάνει μεγάλο θόρυβο στις αίθουσες ηλεκτρονικών, όπου ακόμα και σήμερα έχει φανατικούς φίλους. Φίλοι οδηγοί λοιπόν, μπορείτε τώρα να παίξετε το παιχνίδι αυτό οπουδήποτε,βάζοντας το cartridge στο φορητό σας coin-op. Φύγαμε...

Το πρόγραμμα στην αρχή θυμίζει κάποιο παλιό παιχνίδι,το Mansell Rally, το οποίο ήταν πάρα πολύ γρήγορο. Το Super Monaco GP στο Game Gear είναι αν μη τι άλλο τρομερά γρήγορο και δοκιμάζει τα αντανακλαστικά του παίκτη. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Μπορείτε να παίξετε ενάντια στον υπολογιστή μόνος ή μαζί με κάποιον φίλο σας αφού συνδεθείτε μέσω του ειδικού καλωδίου και της θύρας του μηχανήματος. Υστερα θα βρεθείτε μπροστά στην επιλογή να κάνετε πρακτική εξάσκηση ή να αλλάξετε τα χαρακτηριστικά της φόρμουλάς σας. Ετσι υπάρχουν δύο ειδών αεροτομές, σκληρά ή μαλακά λάστιχα, τεσσάρων ειδών μηχανές και εκείνη η πονηρή επιλογή αν θα έχετε αυτόματες ταχύτητες ή χειροκίνητες. Και έρχεται η στιγμή του αγώνα. Αυτός είναι συνήθως τριών γύρων και υπάρχουν συνολικά 16 διαφορετικοί αγωνιστικοί χώροι σε ολόκληρο των κόσμο όπου μπορείτε να δείτε τεράστιες διαφορές μεταξύ τους (ρίξτε μια ματιά στον Αμερικάνικο και αυτόν της Βραζιλίας. Μπορείτε να πάρετε μέρος σε όλους τους αγώνες με την προϋπόθεση ότι δεν τερματίζετε σε θέση χειρότερη από την 10η. Ομως αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο. Οπως είπαμε το πρόγραμμα είναι υπερβολικά γρήγορο και οι στροφές έρχονται σε τόσο κλειστές γωνίες που πρέπει να εξασκηθείτε πολύ για να μην πεύτετε πάνω στις πινακίδες οι οποίες είναι επίτηδες τοποθετημένες σε εκείνα ακριβώς τα σημεία όπου το αυτοκίνητό σας αρχίζει να βγαίνει από τον δρόμο. Με το πλήκτρο 1 επιταχύνετε και το 2 χρησιμεύει σαν φρένο. Το Start φυσικά παγώνει το παιχνίδι και μάλιστα χωρίς να βγάζει το σήμα paused. Το αυτοκίνητο ανταποκρίνεται αμέσως ακόμα και στο πιο απλό άγγιγμά σας στο joypad ενώ πάνω από την οθόνη του παιχνιδιού βλέπετε τον χρόνο που κάνετε, την θέση που έχετε αναπάσα στιγμή, τον γύρο στον οποίο βρίσκεστε, ταχύτητά σας, και σε ένα σχεδιάγραμμα της πίστας στα δεξιά την θέση που έχετε (είσαστε η κόκκινη κουκίδα. Χρησιμοποιώντας την ανάλυση 160*146, το Game Gear έχει δώσει μεγάλη ευκρίνια στο παιχνίδι, ιδίως στα sprites, αν και τα χρώματα που χρησιμοποιούνται δεν μοιάζουν περισσότερα από 16. Τα sprites είναι πολύ λίγα αφού θα συναντήσετε αντίπαλα αυτοκίνητα μόνον την στιγμή που τα προσπερνάτε ή σας προσπερνούν. Βέβαια η μεγένθυνση τους είναι καταπληκτική και πολύ ομαλή παρά την ταχύτητα, ενώ και το background κινείται γρήγορα όταν στρίβετε. Αυτό ποικίλει ανάλογα με την χώρα στην οποία βρίσκεστε. Ολη αυτή την ώρα μουσική και ήχος συνοδεύουν την δράση αυξάνοντας την ένταση με τριξίματα λαστίχων και επιτάχυνση μηχανής με πιο εντυπωσιακό εφφέ αυτό της προσπέρασης. Πάνω απ'όλα το πρόγραμμα είναι εθιστικό και θα παίζετε για πολλές-πολλές ώρες.

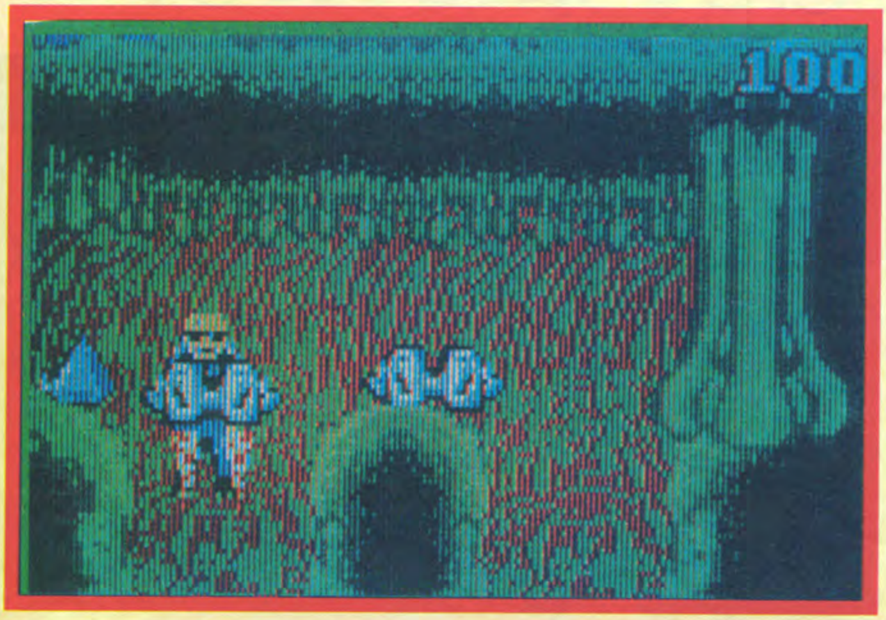


LYNX REVIEW

SLIME WORLD

Τα παιχνίδια με πρωταγωνιστή την μύξα ή την γλύτσα σίγουρα δεν είναι πολλά (δόξα τω θεώ γι'αυτό)! Μπορώ να θυμηθώ μόνον το Ghostbusters 2 αυτή τη στιγμή. Το κενό (αργκχ!!!!!!!!) αυτό στον χώρο των computer games έρχεται να καλύψει το Slime World με τα πολλά και διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας του.

ΤΙΤΛΟΣ	SLIME WORLD
HOUSE	ATARI
FORMAT	ATARI LYNX
ΤΙΜΗ	11.400
TEST	LYNX



Είσαστε ο Todd ένας τολμηρός και σχεδόν ατρόμητος ταξιδιώτης του διαστήματος. Αδιάφορο με το αν είσαστε μόνος σας ή συνοδεύεστε από 2 έως 8 άτομα πληρώματος (αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από 8 παίκτες ταυτόχρονα, συνδεδεμένοι μέσω του comLynx). Κάποια στιγμή συναντήσατε ένα μισοκατεστραμένο διαστημόπλοιο και πήρατε ένα μέρος από το προσωπικό ημερολόγιο του κυβερνήτη. Εκτός από τις βαρετές λεπτομέρειες για κάποιον πλανήτη με αηδιστικές γλιώδεις εξωγήινες υπάρξεις, κάπου ανέφερε κάτι για πολύτιμα πετράδια που μπορούν να σας κανουν πάμπλουτους. Εσείς δεν θέλατε τίποτ'άλλο! Αμέσως δώσατε εντολή στο ανδροειδές που ελέγχει το σκάφος να καθορίσει την πορεία του προς τον κόσμο της γλύτσας! Οταν φτάσατε τελικά στον πλανήτη ανακαλύψατε ότι το ημερολόγιο είχε απόλυτο δίκιο και ότι μέσα στις στοές που πάλλονταν υπάρχουν επικίνδυνα όντα που αν σας ακουμπήσουν ή αν τα ανατινάξετε με το όπλο νερού σας και τα κομμάτια τους πέσουν πάνω σας κολλάνε εκεί και αφαιρούν την ενέργειά σας. Αυτό το βλέπετε καθώς το χρώμα σας γίνεται από μπλε, πράσινο. Ο μόνος τρόπος για να γλυτώσετε από τον σίγουρο θάνατο είναι να βρείτε μια λιμνούλα με καθαρό νερό και να πληθείτε ή να πάρετε εκείνα τα κόκκινα αλλά σπάνια πετράδια που σας καθαρίζουν εντελώς. Προσέξτε μόνον μην τα πυροβολήσετε και τα καταστρέψετε. Τα διάφορα όντα που κυκλοφορούν στο παιχνίδι συνήθως πετάνε και δεν θα δυσκολευτείτε να τα πετύχετε ιδίως αν έχετε μαζέψει το μηχάνημα που επιτρέπει να ρίχνετε προς τρεις κατευθύνσεις ταυτόχρονα. άγγιγμα. Υπάρχουν ακόμα και λιμνούλες με μολυσμένο νερό που μπορεί να σας αφαιρέσει την ενέργεια αλλά το χειρότερο από όλα είναι οι καταρράκτες μύξας που αν σας πιάσουν σας παρασέρνουν σε έναν σίγουρο αλλά χορταστικό θάνατο (αηδιαστικό έ;) Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι τόσο εντυπωσιακά όσο του Zarlor αλλά η τεχνική πλευρά του είναι εντυπωσιακή. Εχουμε 8 επιπέδων scrolling αλλά και κίνηση του display της οθόνης, πάνω και κάτω, ανεξάρτητα από τον ήρωά μας, με την χρήση των cursor keys. Υπάρχει ακόμα η τεχνική του flip screen καθώς περνώντας μέσα από μια πόρτα εμφανίζεται αυτόματα ο δίπλα χώρος. Το πρόγραμμα είναι μια σπάνια περίπτωση που περιέχει ολόκληρο το manual μέσα στο cartridge και σας δείχνει κάθε αντικείμενο ή αντίπαλο που μπορείτε να συναντήσετε αναλυτικά, με το σχήμα του και το κείμενο. Επίσης υπάρχει και η δυνατότητα να ξεκινήσετε το πρόγραμμα από το σημείο που έχετε φτάσει με ένα καταπληκτικό σύστημα passwords. Ο ήχος είναι υπέροχος και η παλέττα του Lynx δοκιμάζεται πραγματικά.

ΓΕΝΙΚΑ 85

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91

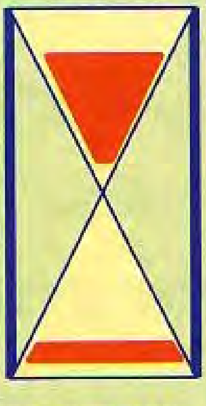
FATMAN

ΤΙΤΛΟΣ	FATMAN
HOUSE	ACTIVISION
FORMAT	MEGA DRIVE
ΤΙΜΗ	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE

Ενα από τα καλύτερα Beat'em up που έχουν εμφανιστεί μέχρι στιγμής στο Mega Drive αποτελεί το παιχνίδι που σας παρουσιάζουμε τώρα. Η βασική ιδέα του είναι να νικήσετε τον αντίπαλό σας μέσα σε μια αρένα χρησιμοποιώντας όλα τα βρώμικα κόλπα που υπάρχουν. Το παιχνίδι θυμίζει λίγο διαστημικό άθλημα από κινηματογραφικό έργο καθώς ο διοργανωτής του, ο Fatman, θυμίζει κάπως τον Ζάμπα από το "Η επιστροφή των Jedi" ενώ παίρνουν μέρος πολλα εξωγήινα πλάσματα. Ο πρώτος σας αντίπλαος είνοι περίπου γήινος όπως εσείς και έχει την ικανότητα να βγάζει φωτιές από το στόμα του. Ξεκινάτε λοιπόν με άλματα εμπρός και πίσω, κλωτσιές μεταβλητού ύψους αλλά και εναέριες όπως και γροθιές. Αν τον νικήσετε θα πάρετε κάποια χρήματα τα οποία θα σας επιτρέψουν να αναπληρώσετε την χαμένη σας ενέργεια, να αυξήσετε την δύναμή σας και να πάρετε ένα σωρό όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πάνω στους αντιπάλους σας. Αυτά είναι αντικείμενα που τους κάνουν πιο αργούς, καθόλου επιθετικούς, τους εμποδίζουν να κάνουν άλματα, τους ακινητοποιούν, σας δίνουν ασπίδα προστασίας ή ενεργειακές γροθιές κτλ Ομως οι αντίπαλοί σας αρχίζουν και γίνονται όχι μόνον πιο δυνατοί αλλά και ικανότεροι. Ακολουθεί μια γυναίκα πιο ογκώδης από σας που έχει μαλιά που δαγκώνουν!!!!! Αφού την νικήσετε (σχετικά εύκολα) θα βρεθείτε μπροστά σε κάποιο ον που θυμίζει δαίμονα και μπορεί να πετάει, αν και οι σημαντικότερες επιθέσεις του γίνονται αφού έχει προσγειωθεί. Το όνομά του είναι Guano και μέχρι να καταλάβω ότι έπρεπε να τοποθετούμαι στις γωνίες με δυσκόλεψε αρκετά. Υστερα ήρθε ο Bonapart, καμία σχέση με γνωστό στρατηγό αφού είναι ένα πλάσμα με μόνο σκελετό. Μετά από μερικές χορευτικές φιγούρες που έκανε ήταν μάλλον εύκολο να τον ξεφορτωθώ αλλά είχε το πιο απιδιαστικό τέλος από όλους αφού όταν νικήθηκε κατέρρευσε σε έναν σωρό από κόκκαλα! Το Robochic ήταν κάτι που δεν περίμενα. Είναι ένα μεταλλαγμένο... κοτόπουλο με τα διπλά μου κιλά και εγκέφαλο ειδικά ανεπτυγμένο για να μάχεται. Ακόμα είχε σαν πλεονεκτήματα το μικρό ύψος του (περίπου 90 εκατοστά) και οι πύραυλοί του! Μιλώντας για ύψος εμφανίστηκε και ο κοντός πλήν όμως βάρους 4000 κιλών και χωρίς γραβάτα αλλά πάντα γάτα Stumb όπως λέμε είσαι στούμπος!) που μπορεί να μην έχει πόδια αλλά έχει δύναμη 10 ανθρώπων σε κάθε χέρι. Παρόλο που ήταν επί 8 χρόνια συνεχώς πρωταθλητής τον κέρδισα με ευκολία (μεγάλε! Τότε μπήκε στην Αρένα ο Ramses, κάτι μεταξύ δαίμονα και μινόταυρου που σας φτύνει και πηδάει πάνω σας. Νικήθηκε εύκολα και άφησε να αναλάβει το δυσκολότερο και τελευταίο ον του αγώνα, η Webra μια γυναίκα αράχνη που χρειάστηκαν τρεις γύροι για να την νικήσω αφού χρησιμοποιούσε αέρια, ιστούς και εναέρια πηδήγματα. Μετά από τρείς ώρες είχα τελειώσει το παιχνίδι, πράγμα που μειώνει αισθητά την αντοχή του στον χρόνο. Αυτό το κατάλαβαν οι κατασκευαστές και έχουν συμπεριλάβει μια option για παιχνίδι μεταξύ δύο παικτών. Τα γραφικά είναι πολύ καλά ενώ τα backgrounds σηκώνουν πολλές βελτιώσεις.

Τα sprites εντυπωσιάζουν με το μέγεθός τους και την καλή κίνησή τους. Θα προσθέσουμε ακόμα και ένα τέρας που εμφανίζεται και καταπίνει τον ηττημένο ενώ ο υπέροχος ήχος περιλαμβάνει εφφέ ανάλογα με τον αντιπάλο.

ΑΝΤΟΧΗ





ΓΕΝΙΚΑ	83
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

SEGA

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 2 MEGA DRIVE

Οχι ένα αλλά 2 Mega Drive περιμένουν τους πρώτους νικητές του διαγωνισμού μας. Το μηχάνημα έχει απίστευτα χαρακτηριστικά και ικανότητες που στηρίζονται στην τεχνολογία των 16-bit. Δυνατότητα σύνδεσης με τηλεόραση και monitor, 74K μνήμη, 64K video Ram, ανάλυση γραφικών 320*224, παλέτα χρωμάτων 512, 64 χρώματα ταυτόχρονα, επεξεργαστές τον 68000 μαζί με τον Z80B, υποστηρίζει 80 sprites στην οθόνη, δώδεκα κανάλια ήχου... Αξίας 64800 δραχμών και εσείς έχετε μια ευκαιρία να το κερδίσετε.

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 2 GAME GEAR

Οχι ένα αλλά 2 Game Gears περιμένουν τους νικητές της δεύτερης κατηγορίας. Πρόκειται για την νέα εκπληκτική παιχνιδομηχανή χειρός της SEGA με 32 χρώματα ταυτόχρονα στην έγχρωμη αυτοφωτιζόμενη οθόνη, ανάλυση 160*146, δυνατότητα σύνδεσης με άλλο μηχάνημα για ατέλειωτο διπλό, φοβερό ήχο, εκατοντάδες παιχνίδια... που θα βρείτε στην αγορά για 54500 δραχμές. Μπορείτε να το αποκτήσετε σαν από θαύμα στέλνοντας τις απαντήσεις σας.

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 2 MASTER SYSTEM

Οπως το περιμένατε, υπάρχουν δύο Master System για τους νικητές της τρίτης κατηγορίας. Ενα μηχάνημα με γραφικά 256*192, 16 χρώματα στην οθόνη, 3 κανάλια ήχου, άπειρα παιχνίδια, μεγάλη ταχύτητα, δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα... και φυσικά είναι SEGA. Κοστίζει 29800 δραχμές και περιμένει την συμμετοχή σας. Τα μηχανήματα είναι μια ευγενική προσφορά στους αναγνώστες του USER από την αντιπροσωπεία της SEGA στην Ελλάδα ΙΝΤΕΡΙΑ (Ελ. Βενιζέλου 9, Καλλιθέα)

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ

για να γίνετε κάτοχος ενός από τα υπέροχα αυτά μηχανήματα; Τα εξής πέντε απλά πράγματα:

1) Να συμπληρώσετε τα ονόματα των παιχνιδιών που βλέπετε στην σελίδα δίπλα, ακριβώς κάτω από την κάθε μια οθόνη. Οσο περισσότερα τόσο καλύτερα για σάς, αλλά μέχρι να έρθουν οι απαντήσεις ποτέ δεν ξέρετε πόσα είναι αρκετά. Ετσι

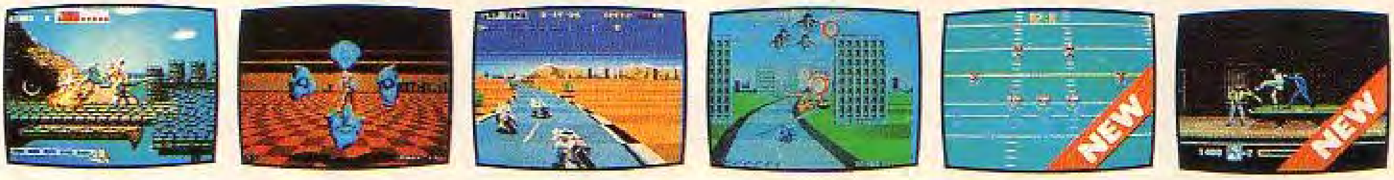
2) Σε περίπτωση περισσότερων νικητών θα γίνει κλήρωση στα γραφεία του περιοδικού μας.

3) Ο διαγωνισμός θα κρατήσει 2 μήνες και τελευταία ευκαιρία σαυμμετοχής είναι η 23η Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου)

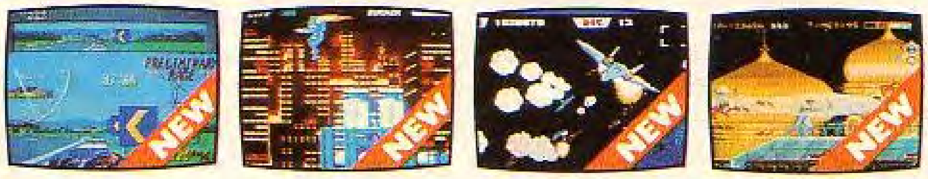
4) Να κόψετε την σελίδα με τις απαντήσεις σας και να την ταχυδρομήσετε στα γραφεία μας (Περιοδικό USER, Σπάρτης 75, Χαϊδάρι, για τον διαγωνισμό της SEGA)

5) Μην ξεχάσετε να συμπληρώσετε τα στοιχεία σας, ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και κυρίως ένα τηλέφωνο για να επικοινωνήσουμε.

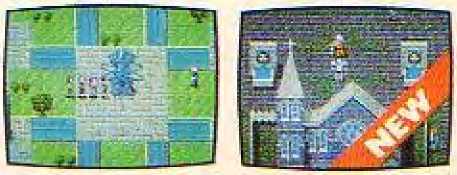
ARCADE GAMES:



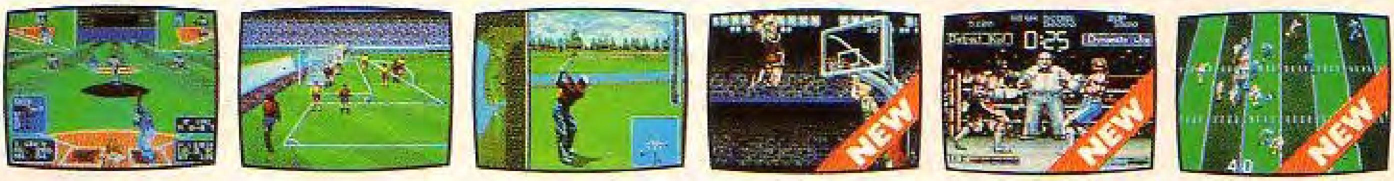




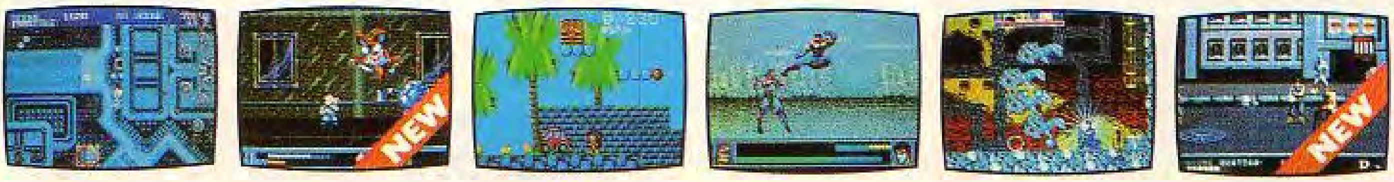
ADVENTURE GAMES:



SPORTS GAMES:



ACTION GAMES:



STRATEGY/PUZZLE GAMES:



COMING SOON:



ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΟΥ

ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΤΑΧ. ΚΩΔΙΚΑΣ ....

ΤΙΤΛΟΣ	E-SWAT
HOUSE	SEGA
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	12.950
TEST	SEGA MEGA DRIVE

E-SWAT

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Οταν η μεγαλύτερη τρομοκρατική οργάνωση αποφάσισε να καταλάβει ολόκληρο τον κόσμο τότε πάρθηκαν κάποια δραστικά μέτρα. Δεν έκαναν έναν αντιτρομοκρατικό νόμο όπως μπορεί να υποθέσατε αλλά έφτιαξαν την ειδική αντιτρομοκρατική ομάδα ESWAT. Αυτή θυμίζει κάπως Robocop αλλά θα μου πείτε ότι εκείνο ήταν απλώς ένα έργο ενώ εδώ μιλάμε για την πραγματικότητα...(;)



ΓΕΝΙΚΑ 91

ΓΡΑΦΙΚΑ 92

ΗΧΟΣ 89

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ 88

Την πραγματικότητα που δημιούργησε η SEGA στα μεγάλα μηχανήματά της, αφού το παιχνίδι αυτό είχαμε δει από πέρισυ στα ηλεκτρονικά, και λίγο αργότερα στους home υπολογιστές. Η έκδοσή του στο Mega Drive ήταν αναμενόμενη όπως γίνεται με όλες τις επιτυχίες. Μόνο που έχει δύο σημαντικές διαφορές από τις εκδόσεις των 16-bit υπολογιστών.

Πρώτον είναι πολύ καλύτερο και δεύτερον δεν μοιάζει τόσο πολύ με το coin-op! Αυτό πάντως δεν το εμποδίζει να είναι ένα από τα καλύτερα games που ασχολούνται με τον κόσμο του εγγύς μέλλοντος.

Παίρνετε λοιπόν τον ρόλο ενός αστυνομικού που κινείται μέσα σε μία πόλη γεμάτη από επικίνδυνους εγκληματίες εφοδιασμένος μόνο με ένα πιστόλι. Μπορείτε ακόμα να κάνετε άλματα με μεταβλητό ύψος. Και οι αντίπαλοί σας όμως δε έχουν καθήσει με σταυρωμενα χέρια αλλά έχουν απαγάγει και πληρώσει μεγάλους επιστήμονες που τους έφτιαξαν τρομετά όπλα και ρομπότ. Στις πρώτες σας περιπολίες πάντως θα συναντήσετε περισσότερο οπλισμένους τρομοκράτες.

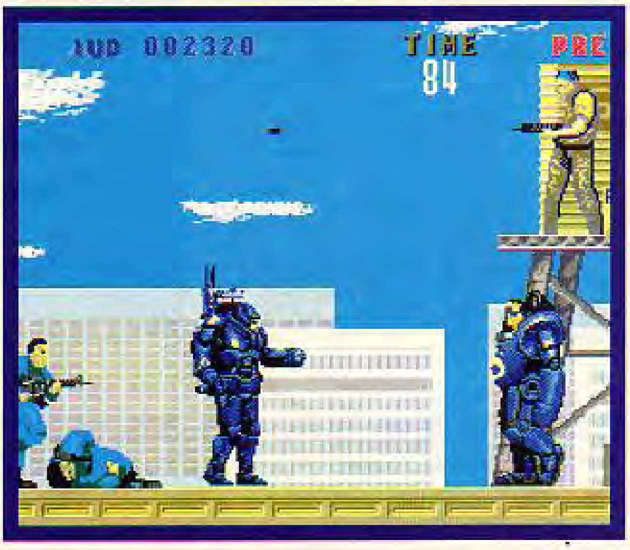
Ο κύριος κίνδυνος στα πρώτα επίπεδα είναι τα χάσματα και τα μηχανικά κανόνια.

Ομως θα μου πείτε πού μοιάζει το παιχνίδι με το Robocop; Αν και σίγουρα έχετε ξανακούσει για το ESWAT θα πω ότι αφού νικήσετε μερικούς μεγάλους κακούς στην αρχή, δηλαδή στα πρώτα επίπεδα θα σας δωθεί η ειδική στολή που σας κάνει όχι απλώς αν-θεκτικότερους αλλά και ικανούς να χρησιμοποιείτε διάφορα φανταστικά power-ups.

Ετσι υπάρχουν συγκεντρωτικά πυρά, δηλαδή τεράστια κομμάτια φωτιάς ικανά να καταστρέψουν υπερφυσικούς αντιπάλους αλλά και όπλα διασποράς που ρίχνουν ακτίνες προς τρεις κατευθύνσεις.

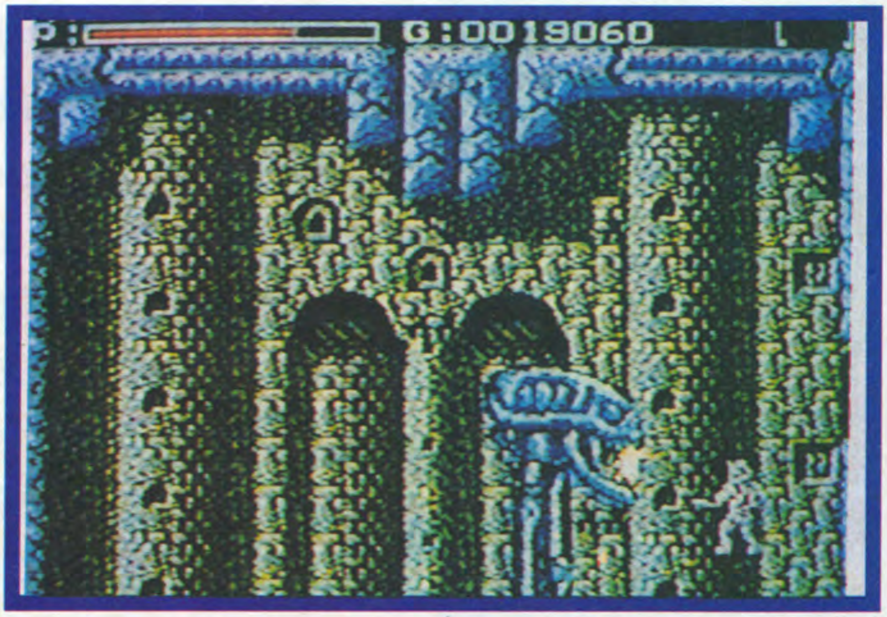
Αυτά τα οπλα χρησιμεύουν ενάντια στους μεγάλους κακούς που θα βρείτε στο τέλος κάθε επιπέδου και δεν είναι μόνον μηχανικά όντα αλλά και τεράστια ζώα!

Το πρόγραμμα είναι ένα platform shoot'em up όπου τα γραφικά είναι τουλάχιστον τρεις φορές καλύτερα από εκείνα της Amiga ιδίως στο background και στα sprites που συναντάτε ενώ η κίνηση είναι ανεπανάληπτη. Τεράστιοι όγκοι από αηδιαστικές μάζες που θυμίζουν aliens σας καταδιώκουν, γιγαντιαία sprites που γεμίζουν το μισό της οθόνης μας αφήνουν σαν μόνο παράπονο ότι για να φτάσετε να δείτε όλα αυτά θα περάσετε από τα κάπως μετριότερα πρώτα επίπεδα, από τα οποία το δεύτερο μπορεί να σας μπερδέψει αρκετά. Το κεντρικό sprite και η αρχική παρουσίαση είναι παρμένα απευθείας από το coin-op ενώ η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητική. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο που παίζει ταυτόχρονα μουσική, διαφορετική ανά επίπεδο και υπέροχα ηχητικά εφφέ. Τα Mbytes μνήμης που έχουν χρησιμοποιηθεί στο cartridge φαίνονται καθαρά σε ένα παιχνίδι που πολύ θα θέλαμε να παιζόταν και από 2 παίκτες



FAXANADU

ΤΙΤΛΟΣ	FAXANADU
HOUSE	NINTENDO
FORMAT	NES CARTRIDGE
ΤΙΜΗ	-
TEST	NINTENDO ES



Full screen adventure σε κονσόλα!!! Δεν μπορείτε να φανταστείτε την έκφραση στα πρόσωπα της συντακτικής επιτροπής του περιοδικού όταν τους μίλαγα για το Faxanadu. Ιδίως ο Θοδωρής δεν το πίστευε μέχρι να το δει. Ετσι έβαλα το cartridge στο NES. Εγινε σιωπή στα γραφεία του USER...

Η Eolis, ήταν κάποτε η ήσυχη πόλη των ξωτικών που ευημερούσε. Τώρα όμως καταστρέφεται από μετεωρίτες που σύμφωνα με τον μύθο έρχονται από τον κόσμο του Δέντρου.

Οι πηγές έχουν στερέψει, στους δρόμους κυκλοφορούν τέρατα... Μόνο ένας γενναίος ήρωας μπορεί να ταξιδέψει μέχρι τον κόσμο του Δέντρου και να νικήσει τον Μεγάλο Κακό.

Υπάρχουν όμως ένα σωρό κόσμοι μέχρι να φτάσετε εκεί: οι πόλεις του κορμού, της ομίχλης, των κλαδιών, και τέλος το καταραμένο μέρος.

Αρχίζοντας το παιχνίδι θα βρεθείτε μπροστά σε μια επιλογή να ξεκινήσετε μια νέα περιπέτεια ή να συνεχίσετε μια παλιότερη. Για να γίνει το δεύτερο θα πρέπει να δώσετε τον κωδικό, που έχετε μάθει μέσα στο παιχνίδι από τους Γκουρού που είχατε επισκευθεί κατά την περιπλάνησή σας. Ο ήρωάς σας θα "αναστηθεί" στο ίδιο επίπεδο που ήταν όταν έμαθε τον κωδικό αλλά η εμπειρία και τα χρήματά του θα είναι στο μηδέν. Πάντως θα έχει όλα τα αντικείμενα που κράταγε όταν σκοτώθηκε. Βλέποντας τα γραφικά του παιχνιδιού κανείς εντυπωσιάζεται στην σκέψη ότι αυτό είναι ένα role- playing adventure. Από την πρώτη στιγμή που το παιχνίδι θα φορτώσει και θα κάνει μια πολύ όμορφη εισαγωγή μέχρι τον τελικό μεγάλο κακό που είναι έναν εντυπωσιακό sprite.

Προχωράτε από αριστερά προς τα δεξιά και το αντίστροφο μέσα σε bitmap γραφικά που αναπαριστούν το εσωτερικό κάστρων και δέντρων ενώ θα συναντήσετε και κάποια μαγαζάκια σαν το δικό μας Spell shop όπου μπορείτε να αγοράσετε μερικά απαραίτητα αντικείμενα.

Προσέξτε όμως, δεν μπορείτε να αποκτήστε πανοπλίες και κράνη αν πρώτα δεν βρείτε τον Dragon Slayer, δηλαδή το σπαθί με το οποίο θα νικήσετε τον μεγάλο κακό.

Αλλού μπορούν να σας προσφέρουν ενέργεια, μαθήματα πολεμικών τεχνών και ελιξήρια, για τα οποία θα πληρωσετε με χρήματα από τις μάχες σας.

Μπορείτε ακόμα να χρησιμοποιήσετε ξόρκια τα οποία έχουν καθοριστική σημασία στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Ανάλογη σημασία έχει και η δυνατότητα να μιλήσετε με τους χαρακτήρες που συναντάτε. Ο διάλογος μπορει να σας προσφέρει αρκετές πληροφορίες και διεξάγεται με κουτάκια κειμένου που εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Πατώντας το πλήκτρο Select σε οποιοδήποτε σημείο της περιπέτειας θα βρεθείτε στο inventory που δείχνει τί κουβαλάτε και τί ικανότητες έχετε. Θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε δεκάδες αντικείμενα και κόλπα για να ολοκληρώσετε το game αλλά με αυτά τα γραφικά και ήχο δεν θα κουραστείτε. Να προσθέσουμε τέλος ότι το manual που συνοδεύει το παιχνιδι είναι όλο στα Ελληνικά.



SEGA NEWS

Η SEGA είναι η μεγαλύτερη εταιρία στον κόσμο κατασκευής μηχανημάτων coin-op, software, cartridges, παιχνιδομηχανών επιτραπέζιων και φορητών, ακόμα και ηλεκτρονικών υπολογιστών, παιχνιδιών για παιδιά μέχρι 10 χρονών και όλα αυτά ταυ-τόχρονα! Δηλαδή από που να αρχίσουμε και που να τελειώσουμε! Μέχρι στιγμής έχουμε στην Ελλάδα ένα μικρό μέρος της δύναμης της SEGA με τον ερχομό της επί-σημης αντιπροσωπίας της η οποία είναι η INTERIA (Ελ. Βενιζέλου 9, Καλλιθέα). Τα προϊόντα αυτά είναι: 1) Mega Drive, ένα μηχάνημα με δυνατότητες ανώτερες ακόμα και από αυτές της Amiga, εξειδικευμένο στα παιχνίδια. 2) Game Gear, το καταπλη-κτικό μηχάνημα χειρός με την ατέλειωτη ποικιλία παιχνιδιών, που μπορεί να γίνει και φορητή τηλεόραση! 3) Master System, το γνωστό πετυχημένο 8-bit σύστημα που αλλάζει look. 4) Ολα εκείνα τα χιλιάδες παιχνίδια με τα οποία έχει συνδεθεί το όνομα της SEGA, τα περισσότερα από τα οποία είναι απευθείας μεταφορές από τις μεγάλες κονσόλες των ηλεκτρονικών. Ας δούμε μερικά από αυτά τα προγράμματα:

SONIC THE HEDGEHOG



ΟΥΑΑΑΑΑΑΟΥ, το καλύτερο παιχνίδι που έχει φτιάξει η SEGA μέχρι στιγμής για το Mega Drive. Ο υπέροχος αυτός σκατζόχοιρος είναι ακόμα το πιο γρήγορο sprite που έχει εμφανιστεί ποτέ σε συμβατικό υπολογιστικό σύστημα. Μια κλεφτή ματιά ρίξαμε όλη κι όλη στο παιχνίδι και τρελαθήκαμε για τα γραφικά και το gameplay που μας περιμένει τον επόμενο μήνα. Βέβαια, και θα το έχουμε σαν review. Γι'αυτό και κάνουμε από τώρα εξάσκηση στο τρέξιμο!!! Τρέξιμο λοιπόν μέσα σε έξη επίπεδα για να σώσετε τους μικρούς σας φίλους που έχουν μεταμορφωθεί σε μηχανικά τέρατα. Πολυεπίπεδο scrolling τέτοιας ποιότητας που δεν έχετε ξαναδεί, όπως και το animation που περιλαμβάνει πολλές γκριμάτσες σε ένα αρκετά μεγάλο κόμικ-sprite. Ομως και τα backgrounds δεν πάνε πίσω. Είναι ταυτόχρονα λεπτομερή και με πάρα πολλά χρώματα. Για τα τεχνικά χαρακτηριστικά δεν σας λέω τίποτ'άλλο. Είναι ώρα για το gameplay, που είναι χωρίς καμία σύγκριση το καλύτερο, το πιο ευχάριστο και πονηρό από ό,τι έχουμε δεί στο Mega Drive, ειδικά κατασκευασμένο για να δωσει ένα μάθημα στους αδελφούς Mario της Nintendo. Και αυτό το καταφέρνει πολύ εύκολα. Αρχίστε να τρέχετε λοιπόν για να προλάβετε το πιο γρήγορο sprite στον χώρο των παιχνιδιών αλλά κάντε και μια στάση για να πάρετε το επόμενο USER με το υπερηχητικό review. Φύγαμε...

SHINOBI



ΧΑ, το πασίγνωστο πρόγραμμα που είναι ακόμα στην κορυφή των προτιμήσεων τώρα και στο GAME GEAR. Μάλιστα, για μια ακόμα φορά ο ήρωάς μας Joe Mushashi θα χρησιμοποιήσει όλες τις ικανότητες στην τέχνη των Ninja για να ελευθερώσει τους συντρόφους του και να καταστρέψει την Πόλη του Τρόμου! Τα γραφικά που βλέπετε στην φωτογραφία μας τα λένε όλα για την ποιότητα της κονσόλας χειρος Game Gear αλλά και για το παιχνίδι. Σε μερικές στιγμές θα νομίζετε ότι παίζετε στο Mega Drive. Για ρίξτε και μια ματιά στο τέστ του Game Gear...

WONDER BOY



Ακόμα μια μεγάλη επιτυχία σε όλους τους υπολογιστές και τις κονσόλλες περνάει στο έγχρωμο μηχάνημα χειρός Game Gear. Οχι τα γραφικά που βλέπετε δεν είναι από το Mega Drive αλλά από αυτό το μηχάνημα που μπορείτε να κρατάτε στα χέρια σας και να παίζετε. Αφήστε τα, έχω πραγματικά ενθουσιαστεί με την ποιότητα των παιχνιδιών και των μηχανημάτων της SEGA. Η υπόθεση Wonder Boy είναι η κλασική: ο κακός μάγος Drancon έχει απαγάγει την αγαπημένη σας Tanya. Δεν σας μένει τίποτ'άλλο από το να την σώσετε. Με 32 χρώματα στην οθόνη και ανάλυση 160*146, ποιός δεν θα ήθελε να την σώσει!

BONANZA BROSS



Απευθείας μεταφορά από το coin-op της SEGA στο Mega Drive και στο Master System. Στα ηλεκτρονικά ήταν ένα από τα πλέον περίεργα παιχνίδια όπου εσεις παίρνατε τον ρόλο του Rodo και κάποιος φίλος σας του Mobo, δύο ληστών, αλλα τί ληστών. Πιο απρόσεκτοι από αυτούς τους δύο δεν υπάρχουν! Εκτός από το σενάριο, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πρωτοπορειακά, κάπως τηλεοπτικά με χρήση πολλών χρωμάτων και κάποια ψευδαίσθηση τρισδιάστατου σχεδιασμού. Ενα από τα πιο χαριτωμένα παιχνίδια της SEGA.

WRESTLE WAR

Το κατς είναι ένα άθλημα ή μάλλον θέαμα διαδεδομένο ιδιαίτερα στις Ηνωμένες Πολιτείες και τον Καναδά και όχι τόσο στην Ευρώπη. Πάντως έχει αρκετούς φανατικούς και στην Ελλάδα. Οι πολλοί φίλοι των beat'em ups λοιπόν θα βρουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους στο game αυτό με τα τεράστια sprites και τους δεκάδες αντιπάλους. Αρκεί να έχετε τον χρόνο να μάθετε όλες τις τεχνικές.

M1 ABRAMS BATTLE TANK

Το ξέρω ότι σας φαίνεται απίστευτο αλλά καλά θα κάνετε να συνηθίσετε στην ιδέα! Το Mega Drive κατά κύριο λόγο αλλά και το Master System είναι μηχανήματα που εκτός από τα κλασικά arcade παιχνίδια δράσης μπορούν να φιλοξενήσουν στα cartridges τους εξομοιωτές και adventures. Εδώ έχουμε έναν εξομοιωτή που λίγα πράγματα έχει να ζηλέψει από τα παιχνίδια της Microprose. 63 τόνοι μετάλλου με πολλές ενδιάμεσες στατικές οθόνες, μάχες ημέρα και νύχτα, δεκάδες όπλα και οπτικές γωνίες. Επιτέλους, πραγματικός ήχος μάχης και μηχανής!

SPIDER-MAN

Περίμενα 15 χρονια γι'αυτό! Από τότε που ήμουνα μικρός να πάρω τον ρόλο του Spiderman. Η έκδοση του παιχνιδιού στου 16-bit υπολογιστές με απογοήτευσε εντελώς. Ευτυχώς δεν συμβαίνει το ίδιο με την έκδοση του Mega Drive αλλά και του Master System είναι καταπληκτική. Τώρα οι τεράστιοι αντίπαλοί σας κινούνται στην οθόνη με έναν εκπληκτικό τρόπο, εσείς περνάτε με τον ιστό σας μπροστά από το πλούσιο background κάνοντας όλες εκείνες τις στυλιζαρισμένες απίστευτες κινησεις που έδωσαν την φήμη στον ήρωά μας. Τα sprites διακρίνονται για την ποικιλία τους και το απίστευτη animation. Η πόλη της Νέας Υόρκης θα καταστρα-

φει σε 24 ώρες, μόνο εσεις μπορείτε να την σώσετε με την βοήθεια της SEGA!

DRAGON CRYSTAL

Adventure game σε κονσόλα χειρός; Ναι, όπως λέμε το Dragon Crystal στο Game Gear. Το μηχάνημα σας επιτρέπει να παίξετε αυτό το παιχνίδι που έχει αρκετές μάχες μέσα σε έναν περιεργο κόσμο από λαβύρυνθους και τέρατα, σε ένα στήσιμο που θυμίζει role playing! Κοιτώντας λοιπν επίμονα το Game Gear σας σα να ήταν κρυστάλυνη σφαίρα, συμβαίνει κάτι το απίστευτο. Παγιδευεστε σε έναν μεσαιωνικό κόσμο όπου έναν σατανικός μάγος θέλει να σας καταστρέψει. Εσείς πρέπει να βρείτε τον τρόπο να ξεφύγετε μέσα από 30 απάνθρωπα δύσκολα αλλά και προκλητικά επίπεδα. Ετσι για να δείξετε τί gamers είσαστε! Το πρόγραμμα θα κυκλοφορήσει επίσης και για το Master System.

CENTURION DEFENDER OF ROME

Το πασίγνωστο παιχνίδι της Amiga, τώρα ακόμα καλυτερο. Τα γραφικά που βλέπετε, ιδίως στα μικρά μεγέθη, με την λεπτομέριά τους δεν αφήνουν καμία αμφιβολία για την ποιότητα του παιχνιδιού στο Mega Drive. 64 χρώματα στην οθόνη, ταχύτητα και καταπληκτικό gameplay σε ένα παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή της Ρωμαϊκής αυτοκρατοριας με real-time μάχες στην ξηρά και ανελέητες ναυμαχίες με καταπέλτες. Οι στρατιές σας ενάντια στους ελέφαντες του Αννίβα, οι δολοπλοκίες της Αιγύπτου, άρτος και θεάματα για τον λαό της Ρώμης, αρματοδρομίες...

MIGHT AND MAGIC

Κλασικό adventure, στο Mega Drive βελτιωμένο σε σχέση με αυτά που γνωρίζαμε από άποψη γραφικών και ταχύτητας. 250 είδη όπλων και πανοπλιών! 96 μαγικά ξόρκια! Στο cartridge περιλαμβάνεται μπαταρία για να σωζετε την θέση σας στο παιχνιδι ενώ το manual είναι 150 σελιδες με χάρτες, tips και εικονογραφήσεις.
Α, σας περιμένουν περίπου 250 τέρατα μέχρι να ανακαλύψετε τα σκοτεινά μυστικά του βασιλιά μάγου (μπρρρ).



688 ATTACK SUB

Το γνωστό υποβρύχιο που καταδιώκει τα αντίστοιχα Σοβιετικά. Ο,τι είχαμε ήδη γνωρίσει στις 16-bit εκδόσεις των υπολογιστών αλλά με περισσότερα χρώματα, ταχύτ... αλλά να μην τα ξαναλέω! Εννοείται ότι στο Mega Drive το παιχνιδι είναι πραγματική απόλαυση.

STREETS OF RAGE

Ενα beat'em up (ζήτω, ζήτω) που προσωπικά μου θύμισε το Ninja Gaiden (Shadow Warriors αν προτιμάτε). Με πάρα πολλά και κυρίως μεγάλα sprites στην οθόνη, πολλές λαβές και χτυπήματα σίγουρα θα εντυπωσιάσει τους φίλους του είδους. Η υπόθεσή του ξεκινάει με ένα συνδικάτο εγκλήματος να έχει καταλάβει την πόλη και εσάς να διαλέγετε ποιός από τους τρεις νέους αστυνόμους θα αναλάβει να καθαρίσει την πόλη!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ– ΚΟΝΣΟΛΑ ή ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Θα θέσω το ερώτημα διαφορετικά: games ή σοβαρές εφαρμογές; Σε ολόκληρο τον κόσμο οι κονσόλες αντιμετωπίζονται με προκατάληψη από τους κατόχους υπολογιστών που πιστεύουν ότι δεν είναι κάτι περισσότερο από μόδα που θα περάσει.
Αυτό είναι λάθος.
Η αγορά προσανατολίζεται σε μια μορφή του τύπου: ένα PC-συμβατό για την δουλειά και μια κονσόλλα για παιχνίδια.
Δεν ξέρω αν σας φαίνεται τρομερό αυτό που λέω αλλά έτσι θα είναι σε 5 χρόνια.
Τα πλεονεκτήματα του cartridge έχουν αρχίσει να φαίνονται και ακόμα και αυτή η μεγάλη Amiga δεν θα μπορέσει να κρατηθεί στην κορυφή με την εξέλιξη στις κονσόλες.
Ηδη η SEGA σε συνεργασία με την IBM φέρνουν στην αγορά το πρώτο PC ή μάλλον AT που είναι ταυτόχρονα και Mega Drive παίρνοντας τα cardridges της κονσόλας. Δύο πράγματα είναι βέβαια:
Η SEGA θα κυριαρχήσει και στην Ελληνική αγορά με τα καταπληκτικά 8 και 16-bit μηχανήματά της, ενώ οι πραγματικοί gamers θα παίζουν όλο και καλύτερα παιχνίδι! Πάνω τους παιδιά!

ΤΙΤΛΟΣ	BUDOKAN
HOUSE	ELECTRONIC ART
FORMAT	AMIGA, MEGA DRIVE
ΤΙΜΗ	12.950
TEST	SEGA MEGA DRIVE

BUDOKAN

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Το παιχνίδι το έχουμε γνωρίσει στους 16-bit υπολογιστές από την Electronic Arts. Η ίδια ακριβώς εταιρία έχει κάνει την μετατροπή και στην SEGA. Το πρόγραμμα δεν έχει μεγάλες διαφορές από την έκδοση της Amiga, απλώς υπερέχει στην ταχύτητα με την οποία φορτώνει τις σκηνές.

ΓΕΝΙΚΑ	88
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88



Το πρώτο πράγμα που βλέπετε είναι ο χώρος της σχολής σας όπου μπορείτε να πάρετε μαθήματα στα τέσσερα αγωνίσματα που υπάρχουν: Καράτε, όπου παλεύετε με γυμνά χέρια, ΒΟ δηλαδή το κοντάρι, Kendo, η παραδοσιακή τελετουργική τέχνη των Ιαπωνων και τα Νουντσάκου που είναι και το πλέον εντυπωσιακό λόγο της ταχύτητας με την οποία μπορείτε να εναλλάσσετε τις κινήσεις σας. Σε κάθε ένα από τα τέσσερα κτήρια που βλέπετε μπορείτε να πλησιάσετε και θα δείτε το σήμα τους να αναβοσβήνει. Μετά θα βρεθείτε μπροστά σε δύο επιλογές. Να κάνετε πρακτική εξάσκηση μόνος σας στις κινήσεις που θέλετε, ή να πάρετε μερικά μαθήματα από κάποιον δάσκαλο. Υπάρχουν τριών βαθμών δάσκαλοι και διαλέγετε ανάλογα με την εμπειρία σας. Μην ξεχνάτε ότι εδώ έχετε έρθει για να μάθετε κι όχι για να κάνετε επίδειξη. Οπως επίσης δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι αγωνίζεστε εσείς και ο αντιπαλός σας με την ίδια τεχνική. Αν θέλετε κάτι διαφορετικό θα πάτε στην παλέστρα, που είναι ο χώρος πάνω αριστερά. Εδώ μπορείτε όχι μόνο να μονομαχήσετε με όποιον αντίπαλο, υπολογιστή ή άνθρωπο, θέλετε αλλά και να χρησιμοποιήσετε μια τακτική ενάντια σε μία διαφορετική. Μπορεί δηλαδή εσείς να έχετε νουντσάκου και ο αντίπαλός σας ΒΟ ή καράτε με Kendo! Είναι και το πιο διασκεδαστικό σημείο του παιχνιδιού που θυμίζει αρκετά σκηνές από ανάλογα έργα. Υστερα μπορείτε να πάτε στον σοφό γέροντα που βρίσκεται στο μεγάλο κτήριο πάνω και να μιλησετε για όση ώρα θέλετε πάνω στην φιλοσοφία των πολεμικών τεχνών. Και η μεγάλη στιγμή έφτασε.

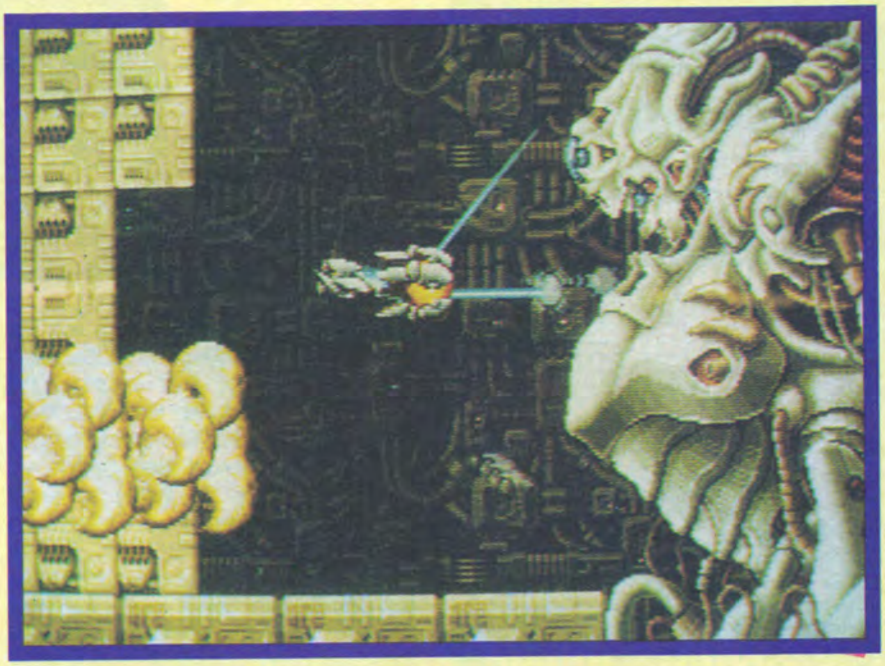
Μπορείτε να βγείτε από το κάτω μέρος της οθόνης και να πάρετε το τραίνο... Θα φτάσετε στο στάδιοο όπου γίνονται οι αγώνες Budokan. Εδώ θα διαλέγετε με πια πολεμική τέχνη θα αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους σας, που σας προειδοποιώ γίνονται ολοένα και ισχυρότεροι. Ολες οι τεχνικές θα παρελάσουν μπροστά σας, ακόμα και αυτές που δεν έχετε διδαχτεί! Με Tonfa, kusari gama, γάντζους και μεγάλα ακόντια θα σας επιτεθούν οι άλλοι αθλητές! Το παιχνιδι έχει πάρα πολλές κινήσεις ενώ ο χειρισμός μέσω του joypad επιτρέπει πολλούς συνδασμούς, που πρέπει να ιδρώσετε για να μάθετε. Ευτυχώς μπορείτε να βάλετε οποιοδήποτε joystick και να κάνετε τα ίδια. Το πρόγραμμα ειναι στα επίπεδα της Amiga με καλά γραφικά, μεγάλους χαρακτήρες και full screen με απολαυστικές ενδιαμεσες σκηνές.

Δεν θα το συνιστούσα στους φίλους που θέλουν απλώς κάτι δυναμικό. Για να καταλάβετε την αξία του πρέπει να παίξετε πολύ καιρό μαζί του. Θα έλεγα ότι είναι το beat'em up με την μεγαλύτερη διάρκεια ζωής.

Η ΤΡΕΛΛΑ ΤΩΝ COIN OPS

R-TYPE II

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Αυτή είναι η πιο σημαντική συνέχεια ίσως που έγινε ποτέ στον χώρο των coin-op, καθώς μιλάμε για το δεύτερο μέρος εκείνου του shoot'em up που επηρέασε περισσότερο από όλα τα άλλα τα παιχνίδια του είδους στους home και όχι μόνο υπολογιστές. Το πρώτο πράγμα που προσέχει κανείς είναι η μεγάλη ομοιότητα του προγράμματος αυτού με το πρώτο R-TYPE.

Κατ'αρχήν το διαστημόπλοιό σας είναι ίδιο και εξίσου μικρό με του πρώτου μέρους με, σχεδόν όμοια ή παραλλαγμένα κάπως τα power-ups που μπορείτε να μαζέψετε πάνω στο σκάφος.

Μόλις έρθουν τα πρώτα κύμματα εχθρικών εισβολέων θα αρχίσετε πραγματικά να ανησυχείτε μήπως αυτή είναι απλώς μια απλώς παραλλαγμένη έκδοση του πρώτου μέρους.

Ευτυχώς τα πράγματα δεν είναι έτσι καθώς η κατασκευάστρια εταιρία IREM κράτησε όλα τα πολλά καλά στοιχεία του πρώτου R-Type και βελτίωσε όλα τα υπόλοιπα.

Ετσι έχουμε εξαιρετικά γραφικά με πάρα πάρα πολλά χρώματα και τεράστιους κακούς στο τέλος κάθε επιπέδου που θέλουν πολλά χτυπήματα για να καταστραφούν. Ο ήχος είναι και αυτός εξελιγμένος αλλά αμφιβάλω αν μέσα στην σύγχιση που επικρατεί στις αίθουσες των arcades θα μπορέσετε να τον εκτιμήσετε πλήρως. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι αυτή ακριβώς που χρειάζεται ένας παίκτης για να δείξει την αξία του αλλά όταν βρεθείτε μπροστά στις ορδές των αντίπαλων sprites δεν θα χρειαστείτε μόνο αντανακλαστικά, ταχύτητα και ικανότητα fire αλλά και παρατηρητικότητα καθώς οι εχθροί έρχονται σε σταθερούς συνδιασμούς και μεγάλους αριθμούς. Τα τεράστια διαστημόπλοια του πρώτου μέρους υπάρχουν και εδώ μόνο που τώρα θα χρειαστείτε περισσότερες στρατηγικές ικανότητες για να αποφεύγετε τις τοποθετήσεις τους.

Διαρκώς πρέπει να βρίσκεστε σε εγρήγορση αφού κίνδυνοι έρχονται από παντού με ποικίλες μορφές και δυνάμεις ενώ όπως πάντα η σύγκρουση με το background είναι θανατηφόρα.

Το παιχνίδι είναι εξαιρετικά εθιστικό και θα θέλετε να παίζετε μέχρι να σας τελειώσουν τα χρήματα!

Οι τυχεροί κάτοχοι των 16-bit θα το έχουν σύντομα στον υπολογιστή τους, αλλά έχοντας παίξει ένα σύντομο demo της έκδοσης για Amiga μπορώ να πω ότι είναι αρκετά κατώτερο από το coin-op της IREM.

Σαν διδάκτωρας της coin-οπολογίας συνιστώ την εκτεταμένη χρήση πενηντάρικου στην πρωτότυπη κονσόλα και όχι την home έκδοση.

ΓΕΝΙΚΑ	89
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	86
ANIMATION	89
ΠΛΟΚΗ	85

COMPUTER TIME

ΚΑΙ ΤΩΡΑ

COMPUTER TIME NO 2

ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΥ 50 ΙΛΙΣΙΑ
(ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΑΚΤΥΛΙΟ!)

AT/80286 8/12MHZ DESKTOP ME 1MB RAM
ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΗ ΣΤΑ 4MB ON BOARD
2 PARALLEL & 2 SERIAL
5 SLOTS ΤΩΝ 16 BIT & 1 ΤΩΝ 8 BIT
101 KEYS 200W ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ
MONITOR 14" DUAL
40 MB HARD DISK
195.000 ΔΡΧ
ΣΥΝ ΦΠΑ 8%

PC/XT 4.77/12/V20 640 KB RAM
AUTO DUAL CARD
REAL TIME CLOCK
MULTI I/O 2 SERIAL
1 PARALLEL, GAME PORT
MONITOR 14" DUAL
8 SLOTS, 101 KEYS
102.000 ΔΡΧ
ΣΥΝ ΦΠΑ 8%

ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

IBM COMPATIBLES
- VEGAS
- ACRO
- HYUNDAI
- TULIP
- TATUNG
- SCORPION
- ALTEC

PRINTERS
- STAR
- SEIKOSHA
- BULL
- CITIZEN

MONITORS
- PHILIPS
- COMMODORE
- TVM
- ATARI
- HANTAREX

HOME
- ATARI
- AMIGA
- AMSTRAD

PERIPHERALS
- MUSIC CARD
- MOUSE
- F. DRIVE 360, 720, 1.2, 1,44 MB
- JOYSTICK CARD
- JOYSTICK
- SCANNER MONO
- SCANNER COLOR
- PRINTER STANT
- MOUSE PAD
- MODEM

HARD DISK
- SEAGATE
- MAXTOR
- WESTERN DIGITAL

DISK MAXELL 720	280 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 360	165 ΔΡΧ
DISK NO NAME 3 1/2	150 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 1.2 MB	340 ΔΡΧ
DISK TDK 1.2 MB	300 ΔΡΧ
DISK MAXELL 3"	700 ΔΡΧ

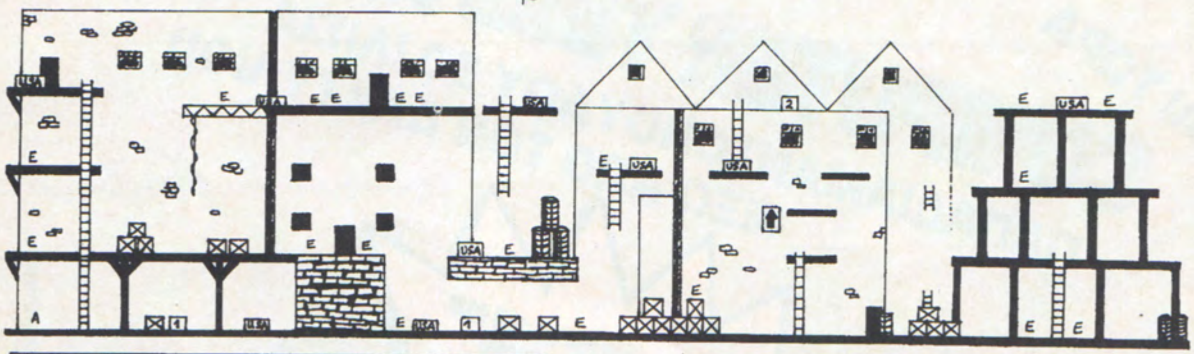
ΑΓ. ΘΕΡΑΠΟΝΤΟΣ 8, ΖΩΓΡΑΦΟΥ
ΤΗΛ. 7753713, 7716967

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

NAVY SEALS

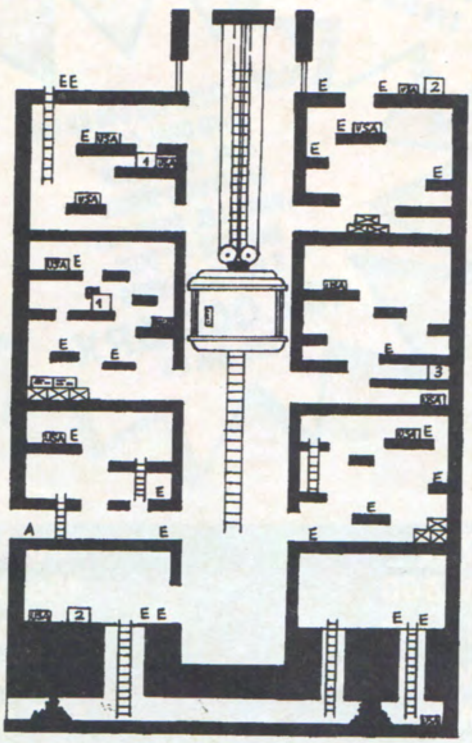
Level 1 - "HARBOUR"

Χρόνος αποστολής : 3':30" - Βόμβες για ενεργοποίηση : 9



Σκάλα	1 Machine gun	Σκοινί
USA Βόμβα	2 Φλογοβόλο	A Αρχή
E Εχθρός	3 Μπαζούκας	

LEVEL 2 - "RADIO TOWER"
Χρόνος αποστολής : 7 min
Βόμβες για ενεργοποίηση : 12



Σημείωση: Αφού ενεργοποιήσετε τις 10 πρώτες βόμβες ανεβείτε στο lift. Μόλις αυτό ανέβει στο ψηλότερο σημείο της πίστας θ' αρχίσει να εκτελεί ελεύθερη πτώση (Φυσική ?), όσπου να σταματήσει στο υπόγειο.
Εκεί βρίσκονται οι υπόλοιπες βόμβες.

Σχεδίαση : Βασίλης Καραγεώργος.

Τ. Σ.

MICROPLAN

ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 15 & ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ 40–42 • ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ (ΣΤΑΣΗ ΜΑΡΙΑ ΕΛΕΝΑ) FAX/ΤΗΛ. 26.24.961

** SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ **

AMIGA 500 • ΔΡΧ 119.000 • ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ 1 ΧΡΟΝΟ
(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: MOUSE – ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ – GAMES – UTILITIES)

ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΣ MICROPLAN

COMPUTERS

ATARI 520 STE + GAMES	107.500
ATARI 1040 STE + GAMES UTILITIES	129.900
AMIGA 500 + GAMES UTILITIES	119.000
AMIGA 500 + MONITOR STEREO	189.500
ATARI MEGA 2 + MONITOR SM124	250.000
ATARI MEGA 4 + MONITOR SM 124	333.000

ΟΛΑ ΤΑ PC/XT–AT ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΟΘΟΝΕΣ

MONITOR ATARI COLOR SC1224	75.000
MONITOR ATARI B/W SM124	39.800
MONITOR PHILIPS 8832 COLOR	64.000
MONITOR PHILIPS 8833 STEREO COLOR	77.500
MONITOR COMMODORE STEREO SP1	79.000

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 20	54.900
STAR LC 200 COL.	77.850
STAR LC 24–200 COL.	116.500
PANASONIC ΑΠΟ	44.800

AMIGA
ΜΝΗΜΗ 512K + ΡΟΛΟΪ
16.500

ATARI
ΜΝΗΜΗ
STE 16.000
STFM 22.000

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

JVC 3,5	195
NONAME 3,5	140
TDK 3,5	235
FUJI 3,5	240
VERBATIM 3.5	210
JVC 5,25	100
TDK 5,25	150
FUJI 5,25	150
HIGH DENSITY 3.5 ΑΠΟ	350
HIGH DENSITY 5.25 ΑΠΟ	200

ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΟΙ ΓΝΩΣΤΕΣ ΜΑΡΚΕΣ ΣΕ SPECIAL ΤΙΜΕΣ

GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER

ATARI ST
AMIGA
PC/XT/AT
100–400 DPI
ΠΕΡΙΕΧΕΙ
CARDRIDGE
ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ TOUCH UP
ΜΟΝΟ ΔΡΧ 58.000



GOLDEN IMAGE MOUSE
AMIGA– ATARI, PC
(ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ)
ΜΟΝΟ 8800 ΔΡΧ





DRIVE 3,5 – 5,25
GOLDEN IMAGE
ATARI ST – AMIGA – PC DISPLAY
ΔΡΧ 33.000

MICROPLAN

ΑΝ ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΑΣ ΕΧΕΤΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΣΥΝΕΧΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ...

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ...

ΤΟΥ ΘΟΔΩΡΗ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Ολοι σας, κάποια στιγμή θα έχετε ασχοληθεί με κάποια γλώσσα προγραμματισμού. Σε αυτό το τεύχος αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με κάποιο πρόβλημα που θα έχουν αντιμετωπίση όλοι οι φίλοι που ασχολούνται είτε σοβαρά είτε ερασιτεχνικά με τον προγραμματισμό. Το πρόβλημα της Ταξινόμησης.

Το πρόγραμματάκι που ακολουθεί αναλαμβάνει να σας λύσει το πρόβλημα κάνοντας, εύκολα μια φανταστικά γρήγορη, ταξινόμηση. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε Turbo Pascal V.6. και μπορεί να τρέξει χωρίς να υποστεί αλλαγές σε Turbo Pascal V.5 και V 5.5.

Δεν έχετε παρά να ανοίξετε τον υπολογιστή σας να φορτώσετε την Turbo Pascal, να το γράψετε και να το δείτε....

```
Program QSort;
{$R-,S-} { Οδηγίες πρός τον Compiler }
Uses Crt;

{ Αυτό το πρόγραμμα μας δείχνει πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε }
{ τον αλγόριθμο της quitsort με σκοπό να ταξινομήσουμε κάποιους }
{ αριθμούς ή γενικότερα κάποια δεδομένα. Το πρόγραμμα έχει την }
{ δυνατότητα να ταξινομή 1000 τυχαίους αριθμούς από το }
{ διάστημα μεταξύ 0 και 29999. }

const
  Max = 1000; { Το Max περιέχει έναν αριθμό που δηλώνει το }
              { πλήθος των αριθμών που θα ταξινομήση, στο }
              { συγκεκριμένο πρόγραμμα το πλήθος των αριθμών }
              { είναι 1000. Ο αριθμός μπορεί να αλλαχτεί εύκολα }
              { ανάλογα με τις ανάγκες σας. }
Type
  Typos = array[1..Max] of integer; { Ο Typos είναι ένας δικός }
                                    { μας τύπος, ο οποίος }
                                    { δηλώνει έναν πίνακα }
                                    { ακεραίων που έχει μέγεθος }
                                    { Max }

Var
  Pinakas_A : Typos; { Δήλωση βασικού πίνακα }
  I : Integer;

{ Από αυτό το σημείο και έπειτα ξεκινά η διαδικασία }
{ ταξινόμησης. Εδώ δηλώνουμε άλλον έναν πίνακα που αυτή, τη }
{ φορά είναι βοηθητικός. Στην Procedure Sort βρίσκεται ο }
{ αλγόριθμος ταξινόμησης ο οποίος είναι και ο βασικός πυρήνας }
{ του προγράμματος. Την Procedure Sort μπορείτε να την }
{ χρησιμοποιήσετε και σε δικά σας προγράμματα εύκολα. }

Procedure QuickSort(var Pinakas_B: Typos; Lo,Hi: integer);

Procedure Sort(l,r: integer);
Var
  i,j,x,y: integer;
begin
  i:=l; j:=r; x:=Pinakas_B[(l+r) DIV 2];
  repeat
     while Pinakas_B[i]<x do i:=i+1;
```

```
        while x< Pinakas_B[j] do j:=j-1;
        if i<=j then
        begin
            y:=Pinakas_B[i]; Pinakas_B[i]:=Pinakas_B[j];
            Pinakas_B[j]:=y;
            i:=i+1; j:=j-1;
        end;
    until i>j;
    if l<j then sort(l,j);
    if i<r then sort(i,r);
end;

begin {QuickSort} ;
    Sort(Lo,Hi);
end;
begin {QSort}
    Write('Τώρα διαλέγω 1000 τυχαίους αριθμούς...');
    Randomize;
    For i:=1 to Max do Pinakas_A[i]:=Random(30000); { Εδώ περνάμε }
                                                    { μέσα στον βασικό }
                                                    { πίνακα τους 1000 τυχαίους }
                                                    { αριθμούς με την βοήθεια }
                                                    { μιας επανάληψης. }
    Writeln;
    Write('Τώρα Ταξινομώ τους 1000 τυχαίους αριθμούς...');
    QuickSort(Pinakas_A,1,Max);          { Εδώ χρησιμοποιούμε την }
                                         { Procedure QuickSort για να }
                                         { ταξινομήσουμε τους τυχαίους }
                                         { αριθμούς. }
Writeln;
For i:=1 to Max do Write(Pinakas_A[i]:8); { Εδώ τυπώνουμε τον }
                                          { βασικό πίνακα που }
                                          { είναι ταξινομημένος }
                                          { στην οθόνη του Η/Υ. }
end.
```

Πάνε κιόλας δύο μήνες από το τελευταίο τεύχος, και στο μεταξύ το καλοκαίρι μας αποχαιρέτησε κιόλας. Πίσω λοιπόν στη δουλειά και τη ρουτίνα, με τις αναμνήσεις μας από τις καλοκαιρινές διακοπές...

MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

Αυτό το μήνα θα σας παρουσιάσουμε μία ακόμη από τις Αθηναϊκές βάσεις, τη Rendez-Vous BBS. Είναι μια βάση με αρκετές ιδιαιτερότητες. Καταρχήν, είναι μια βάση την οποία γνωρίζουμε καλά, αφού και εμείς συμμετέχουμε κατά κάποιο τρόπο στη λειτουργία της. 'Επειτα, είναι μια βάση που επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις στους χρήστες, κάθε φορά που συνδέονται. Σύμφωνα με έναν από αυτούς, "κάθε φορά που συνδέομαι, νομίζω πως είμαι και σε διαφορετική βάση!". Και πράγματι, χάρη στο χειριστή της, τον Τώνη Μαγλαρά, υπάρχει μια διαρκής αλλαγή στη βάση, καθώς εκείνος αρέσκεται να δοκιμάζει συνεχώς νέα προγράμματα, εισαγωγικές οθόνες, περιοχές μηνυμάτων, και γενικά, του αρέσει να δοκιμάζει τα πάντα! Βέβαια, αυτό δε σημαίνει πως δεν μπορεί κανείς να προσανατολιστεί μέσα στη βάση, κάθε φορά που συνδέεται, αλλά πως υπάρχει συχνά ένας άνεμος φρεσκάδας και ανανέωσης.

Αρκετά όμως με τα εισαγωγικά, ας δούμε τα πράγματα πιο αναλυτικά. Η βάση λειτουργούσε παλιότερα κάτω από διάφορα ονόματα, με μακροβιότερο το Digital BBS. 'Ηταν οι εποχές που δεν υπήρχαν ακόμη δίκτυα στην Αθήνα. Τότε, μαζί με μερικές ακόμη βάσεις, η τότε Digital πήρε μέρος στην προσπάθεια για το πρώτο Αθηναϊκό δίκτυο, το HellasNet. Μετά την αδρανοποίηση του τελευταίου, η βάση έγινε μέλος του Athens Net, ενώ σχηματίστηκε και το RD-NET, ένα δίκτυο που ξεκίνησε αρχικά με τη συνεργασία της Dragon BBS, και στο οποίο προσχώρησαν αργότερα και άλλες βάσεις. Τελευταία, συμμετέχει και σε ένα ακόμη δίκτυο, το Venus Net, που σχηματίστηκε από δύο άλλες βάσεις, την Default Data Bank, πρώην Wargames, και την Athens City Net.

'Οπως βλέπουμε δηλαδή, από δίκτυα υπάρχουν αρκετά, δόξα τω Θεώ! Φυσικά, η βάση είναι μέλος του διεθνούς δικτύου FIDO, και έτσι διαθέτει πολλές διεθνείς περιοχές μηνυμάτων. Τώρα που ολοκληρώσαμε το θέμα των δικτύων στα οποία συμμετέχει η βάση, ας περάσουμε σε ένα άλλο θέμα. Την μακροβιότητά της. Ο χειριστής της, είναι από τους παλιότερους στο χώρο των βάσεων, με τις οποίες ασχολείται το λιγότερο τρία με τέσσερα χρόνια, και όπως λέει, στο διάστημα αυτό, πολλά έχουν δει τα μάτια του. 'Οπως καυχιέται, δεν υπάρχει πρόγραμμα για δημιουργία και λειτουργία μιας βάσης που να μην το έχει στήσει και δοκιμάσει, τουλάχιστον μία φορά. Και όχι μόνο για τον εαυτό του, αλλά και για αρκετές άλλες βάσεις στην Αθήνα.

Στην αρχή η βάση λειτουργούσε λίγες ώρες την ημέρα, από το χειμώνα όμως λειτουργεί σε εικοσιτετράωρη βάση στο τηλέφωνο 9430273. Υποστηρίζει ταχύτητες μέχρι 2400 bps, ενώ δεν υποστηρίζει ακόμη τα MNP modems. Στο μέλλον όμως, προβλέπεται και αυτό.

Για την ώρα, η βάση είναι ανοικτή σε όλους τους χρήστες, ενώ γίνονται δεκτοί και συνδρομητές, οι οποίοι έχουν μεγαλύτερες δυνατότητες πρόσβασης. Στο μέλλον, ίσως να γίνονται δεκτοί μόνο συνδρομητές, μια τακτική που τελευταία κερδίζει έδαφος στις Αθηναϊκές βάσεις. Προς το παρόν, όσοι θέλουν να γίνουν συνδρομητές, μπορούν είτε να αγοράσουν κάποια λεπτά χρόνου σύνδεσης, για να τα χρησιμοποιήσουν μέσα σε όποιο χρονικό διάστημα θέλουν οι ίδιοι, είτε να αγοράσουν το δικαίωμα να συνδέονται με αυξημένο επίπεδο πρόσβασης, για ένα μήνα ή περισσότερο.

Ας δούμε και μερικά άλλα στοιχεία. Η βάση, προς το παρόν τουλάχιστον, λειτουργεί κάτω από το Remote Access, ένα από τα πιο γνωστά και το περισσότερο διαδεδομένο στην Ελλάδα πρόγραμμα για βάσεις.

'Επειτα από τις αρχικές εισαγωγικές οθόνες και τις διάφορες πληροφορίες που εμφανίζονται για το σύστημα, ο χρήστης βρίσκεται στο κύριο μενού επιλογών. 'Οπως βλέπετε, από εδώ μπορείτε να πάτε στις περιοχές μηνυμάτων ή στις περιοχές των αρχείων, να παίξετε κάποια παιχνίδια, να πάρετε μερικά στατιστικά στοιχεία, να εγγραφείτε συνδρομητής, να επισκεφθείτε την Τράπεζα Χρόνου ή να απαντήσετε στα Γκάλοπς που (θα) διοργανώνει ο χειριστής. Το "θα" έχει το νόημα ότι προς το παρός δεν

υπάρχουν έτοιμα γκάλοπς, αλλά προβλέπονται για το μέλλον.

Ας δούμε τις επιλογές από πιο κοντά... Και πρώτ' απ' όλα, ας ρίξουμε μια ματιά στα στατιστικά και τις διάφορες άλλες πληροφορίες που είναι διαθέσιμες.

Με την επιλογή "L", μπορεί κανείς να πληροφορηθεί ποιοι άλλοι χρήστες συνδέθηκαν πριν από εμάς, αλλά την ίδια ημέρα.

Με την επιλογή "!", μπορείτε να πληροφορηθείτε την τωρινή ημερομηνία και ώρα, το χρόνο που έχετε στη διάθεσή σας κάθε μέρα, πόσο από αυτόν έχετε χρησιμοποιήσει και πόσος σας απομένει. Χρήσιμο, αν δε θέλετε να βρεθείτε προ απροόπτου...

Η επιλογή "H", παρουσιάζει ένα γράφημα, όπου φαίνονται οι ώρες χρήσεις του συστήματος κατά την τελευταία περίοδο. Μπορείτε ακόμη να πάρετε πληροφορίες όπως τους 10 χρήστες που πήραν ή που έστειλαν τα περισσότερα ή τα λιγότερα προγράμματα, όπως και τους 10 χρήστες που έγραψαν τα περισσότερα μηνύματα ή που συνδέθηκαν τις περισσότερες φορές.

Εκτός από τα στατιστικά στοιχεία, μπορεί να θελήσετε να αλλάξετε κάποια από τα στοιχεία που σας αφορούν, όπως διεύθυνση, τηλέφωνο, κ.τ.λ. Για το σκοπό αυτό, υπάρχει η επιλογή "C", με την οποία μεταφέρεστε σε ένα άλλο υπομενού, από όπου μπορείτε να αλλάξετε και το συνθηματικό που χρησιμοποιείτε.

Πέρα από αυτά, με την επιλογή "T" μεταφέρεστε στην Τράπεζα Χρόνου. Εκεί, μπορείτε να καταθέσετε ή να αποσύρετε χρόνο πρόσβασης στο σύστημα, όπως και να ελέγξετε το λογαριασμό σας.

Αυτός είναι ο ένας από τους δύο τρόπους συνδρομής που αναφέραμε ότι υποστηρίζει η βάση. Πληρώνοντας δηλαδή ένα ποσό, βρίσκετε το λογαριασμό σας γεμάτο, και μπορείτε να αρχίσετε να τον αδειάζετε με όποιο ρυθμό θέλετε...

Καιρός όμως να ρίξουμε μια ματιά και στα παιχνίδια που υπάρχουν, μια και είναι αρκετοί οι φίλοι τους. Δίνοντας "D" λοιπόν, μεταφέρεστε σε ένα υπομενού, από το οποίο μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα διαθέσιμα παιχνίδια.

Αυτή τη στιγμή, είναι διαθέσιμα τρία, τα Sub Marine Simulator, Car Races και Dog Races, ενώ αναμένονται και κάμποσα άλλα.

Πέρα από αυτά, υπάρχουν βέβαια οι περιοχές μηνυμάτων και αρχείων.

Ας ξεκινήσουμε από τα αρχεία. Δίνοντας "F" από το κεντρικό μενού, μεταφέρεστε στο μενού των αρχείων. Υπάρχουν συνολικά 10 περιοχές για αρχεία, και άλλη μία για τα αρχεία που μπήκαν πρόσφατα στη βάση.

Η ποικιλία των προγραμμάτων είναι μεγάλη, και αρκετά συχνά μπορεί κανείς να βρει εδώ πολύ καλά και πολύ πρόσφατα προγράμματα.

Εκτός από τα αρχεία, υπάρχουν φυσικά και τα μηνύματα.

Υπάρχουν περισσότερες από 40 περιοχές μηνυμάτων, πολλές από αυτές διεθνείς, και αρκετές πανελλήνιες.

Ιδιαιτερότητα παρουσιάζουν περιοχές όπως η Horror, η οποία είναι περιοχή του δικτύου RD-NET, στην οποία οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν όποιο ψευδώνυμο θέλουν και να γράψουν ό,τι θέλουν... κυριολεκτικά...

Είναι κάτι σαν halloween night party, ο καθένας μπορεί να κάνει και να πει ό,τι θέλει, και να βγάλει τα απωθημένα του. Βέβαια, ίσως να ξενίσει αρκετούς, αλλά τελικά, αυτή είναι μια ελεύθερη, δημοκρατική χώρα, σωστά;

Πέρα από αυτή την περιοχή, μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζουν και άλλες περιοχές, όπως μια περιοχή αφιερωμένη στο AIDS και την αντιμετώπισή του (ναι, υπάρχουν και τέτοιες περιοχές, για όσους νομίζουν ότι οι βάσεις είναι μόνο παιχνίδια...), καθώς και η περιοχή Windows, αφιερωμένη στα Windows της MicroSoft και τα προγράμματα που τρέχουν κάτω από αυτά.

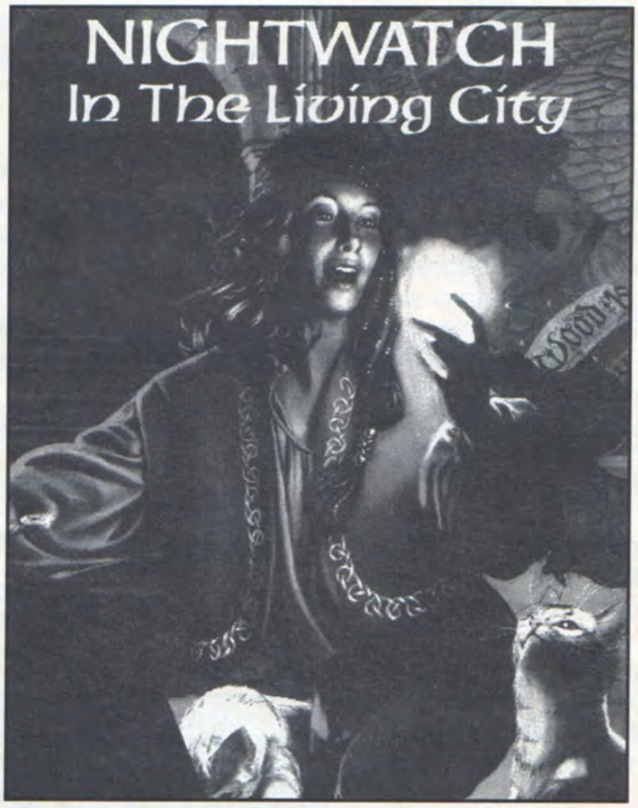
Κάπου όμως, τα λόγια δε φτάνουν για να περιγραφούν όλες οι περιοχές.

Μια δοκιμή θα σας πείσει στα σίγουρα. Και είναι παραπάνω από σίγουρο ότι αυτή είναι μια βάση όπου δεν θα πλήξετε ποτέ. Όπως λέει και στο εισαγωγικό μήνυμά της " Σε λίγο, κάτι καινούργιο στο σύστημά μας... "...

Εδώ όμως, καιρός να σας αφήσουμε, μέχρι τον επόμενο μήνα, καλές συνδέσεις!

Role Playing Games

Του Θ. Ραφτόπουλου



Φρουρά! Φωνάξτε την φρουρά! Καυγάς στην ταβέρνα "Τα κόκκινα πανιά"! Φρουρά!.. Πριν καλά-καλά σβύσουν οι φωνές, μέσα από την ομίχλη ξεπροβάλλουν οι σιλουέτες των Φρουρών της Νύχτας. Ολοι νέοι, όλοι έτοιμοι να προλάβουν το κακό, να βοηθήσουν τους κατοίκους του Raven's Bluff. Είναι όμως ένας απλός καυγάς ή κρύβεται κάτι άλλο από πίσω; Με τα χέρια στά όπλα τους οι Φρουροί της Νύχτας πλησιάζουν την περίφημη ταβέρνα..

Τα παιχνίδια ρόλων γνωρίζουν μία πρωτοφανή άνθιση σε όλο τον κόσμο. Δίνοντας την δυνατότητα στους παίκτες να ενσαρκώσουν όποιο χαρακτήρα επιθυμούν, αποτελούν μιά τελείως ξεχωριστή κατηγορία παιχνιδιών καί τροφοδοτούνται συνέχεια με νέες εκδόσεις, νέες ιδέες καί ζωντανούς, επικίνδυνους κόσμους περιπέτειας καί φαντασίας.

Η πληθώρα αυτή των εκδόσεων μπορεί μεν να κάνει ευτυχισμένους τους πιό έμπειρους παίκτες, οι οποίοι βρίσκουν υλικό γιά έμπνευση καί αξιοποίηση αλλά δημιουργούν ένα μεγάλο πονοκέφαλο στους νέους παίκτες, που στην χώρα μας είναι καί οι περισσότεροι.Πώς θα βρεί κανείς τον δρόμο του μέσα από αυτό το χάος; Πως θα μπορέσει μία παρέα να παίξει ένα σενάριο εύκολα, γρήγορα καί χωρίς ανιαρές διακοπές γιά μελέτη των κανόνων καί των γραφών;

Για να πούμε την αλήθεια αυτό δεν είναι εύκολο, όμως γίνονται σοβαρές προσπάθειες σε διάφορα επίπεδα γιά την πιό άνετη εισαγωγή του νέου παίκτη στούς κόσμους της φαντασίας καί στους νόμους που τους διέπουν. Μία πολύ καλή προσπάθεια είναι καί το NIGHTWATCH, μιά περιπέτεια για το AD&D 2Ed που παίζεται όμως χωρίς κόπο καί από παίκτες άλλων συστημάτων.

"Ελάτε λοιπόν αγαπητοί μου φίλοι. Ακονίστε τα σπαθιά σας, οπλίστε την βαλλίστρα, αποστηθίστε τα πιό ισχυρά ξόρκια καί εμπρός, πάμε να σκοτώσουμε τον δράκο.. Πώς; δεν έχει Δράκο; καί τι περιπέτια είναι αυτή;"

Καί φυσικά δεν έχει Δρακο στο NIGHTWATCH. Αν είχε, πολύ γρήγορα οι φίλοι μας θα ήταν ξεροψημένοι καί θα είχαν "γράψει ιστορία". Ο μόνος που μοιάζει με δράκο στα μάτια των παικτών είναι ο Rolf Sunriver, ο chief της Φρουράς του Raven's Bluff που στρατολογεί τους νέους στην Φρουρά της Νύχτας. Καποιοι λένε μάλιστα πως φτύνει φωτιά αν θυμώσει..

Οι παίκτες λοιπόν στρατολογούνται στην νυκτερινή φρουρά: "Πάρτε το λαδοφάναρό σας καί βγείτε στον δρόμο: Ο ήσυχος ύπνος των πολιτών του Raven's Bluff εξαρτάται από εσάς. Καί μην ξεχνάτε: Αν τα βρείτε σκούρα, μα πολύ σκούρα, ξυπνήστε την πραγματική Φρουρά." Βέβαια, κανείς ενοχλητικός δεν προήχθε ποτέ απο την Nightwatch στην Φρουρά ξυπνώντας τον "Sunny" μέσα στα άγρια χαράματα. Ασε που λένε πως φτύνει καί φωτιές..

Το Raven's Bluff ή η "ζώσα πόλη" όπως χαϊδευτικά την αποκαλούν, σφύζει από ζωή μέρα καί νύκτα. Στους πολυσύχναστους δρόμους της συναντάει κανείς χοντρούς εμπόρους ντυμένους στο μετάξι δίπλα σε πανύψηλους, γεροδεμένους πολεμιστές καί κατεργάρες πόρνες.

Αν είναι απρόσεκτος, γρήγορα το πουγγί του θα βρίσκεται στην τσέπη κάποιου ελαφροδάκτυλου κλέφτη, ενώ στα σκοτεινά μαγαζιά οι μάγοι παζαρεύουν τα συστατικά πανίσχυρων φίλτρων. Καί το βράδυ, στην παλιά πόλη (ή Ψαρούπολη όπως την λένε), πέφτει σαν το πέπλο η ομίχλη..

Οι παίκτες έχουν σαν αποστολή να διατηρήσουν την τάξη στις νυχτερινές ώρες που η ομίχλη θαμπώνει την όραση καί πολλαπλασιάζει τους ήχους καί τις φωνές. Ορίζοντας έναν συγκεκριμένο χώρο του Raven's Bluff γιά περιπολίες, το σενάριο απαλλάσσει τον DM (Dungeon Master γιά να μην ξεχνιώμαστε) από την μεγαλύτερη ταλαιπωρία ενός σεναρίου πόλης: Το ξεστράτισμα, που οφείλεται στην περιέργεια των παικτών καί που πολλές φορές τους οδηγεί έξω από τους στόχους του σεναρίου. Εδω, καθώς όλα εκτυλίσσονται κατά μήκος της ακτής του Dragon Reach, της θάλασσας των πεσμένων αστεριών, ο DM μπορεί να ελέγχει τις κινήσεις τους καί να τους τροφοδοτεί συνέχεια με νέες προκλήσεις. Ο τρόπος δε που περιγράφονται στο module τα διάφορα επεισόδια επιτρέπει στον DM να χαλαρώσει την προσπάθεια του στον τομέα της παρουσίασης των σκηνών καί του ελέγχου καί να συγκεντρώνεται πιό πολύ στην "ενσάρκωση" των κατοίκων του Raven's Bluff. Καί έχει πολύ δουλειά σε αυτό.
Πραγματικά το πιό ενδιαφέρον σημείο του NIGHTWATCH είναι ότι αν καί αποτελεί ένα σενάριο για νέους παίκτες ξεφεύγει από την κλασσική τελείως ευθύγραμμη περιπέτεια που οι ήρωες μπαίνουν στο dungeon καί αφού συναντήσουν το ένα τέρας μετά το αλλο σε ποικίλα σκοτεινά δωμάτια τελικά φτάνουν καί σφάζουν τον αρχι-κακό κερδίζοντας τον mega-θησαυρό. Στο NIGHTWATCH υπάρχουν διάφοροι χαρακτήρες, ο κάθε ένας με τα προβλήματα καί τις ανάγκες του καί οι παίκτες μπορούν καί πρέπει να επιλέξουν πώς καί πόσο θα βοηθήσουν. Αυτή η αίσθηση της πραγματικότητας είναι που ξεχωρίζει το NIGHTWATCH από άλλα εισαγωγικά σενάρια.
Απο εκεί καί πέρα ο πλούτος των χαρακτήρων είναι πολύ ικανοποιητικός. Οι παίκτες θα εξερευνήσουν όλη την Παλιά πόλη του Raven's Bluff: Θα βρεθούν στην Ψαραγορά με τις έντονες οσμές καί τους οπλισμένους με κοφτερούς μπαλτάδες ψαράδες, θα εμπλακούν σε θεολογικές διαφορές καί θα ακούσουν από κοντά το ροκάνισμα των αρουραίων. Αφου βάλουν ένα παιδί γιά ύπνο (είπαμε: η Φρουρά είναι υπεύθυνη γιά τον ύπνο των κατοίκων..) οι παίκτες μπορεί να συναντήσουν τον γέρο-Jack Harker, τον vampire-killer! Μα υπάρχουν στα αλήθεια βρυκόλακες ακόμα; Αν ξεφύγουν από τα πλάσματα της θάλασσας που αγαπούν να βγαίνουν στην ξηρά κάθε βράδυ με ομίχλη γιά να φάνε ή να διασκεδάσουν, θα πρέπει να αντιμετωπίσουν κάτι ακόμα πιό φοβερό: ένα επτάχρονο κοριτσάκι!
Καί αυτά δεν είναι όλα. Η Old city είναι γεμάτη ταβέρνες καί πανδοχεία, ύποπτα σπίτια στοιχημάτων καί συμμορίες που ξυπνούν την νύχτα. Ομως.."η ώρα είναι μία καί όλα είναι καλά!" Η NIGHT WATCH αγρυπνά γιά την πόλη. Πρόθυμη να διορθώσει τα κακώς κείμενα, να λύσει κάθε πρόβλημα πριν φτάσει στα αυτιά του Αρχηγού. Καί μετά, ποιός ξέρει, μπορεί να ανοίξει ο δρόμος γιά την κανονική Φρουρά καί ένα ένδοξο μέλλον.
Με λίγα λόγια το NIGHTWATCH είναι ένα σενάριο πολύ φιλικό καί γιά τον DM (που μετακινεί εύκολα τους παίκτες καί τους φέρνει σε επαφή με μιά ποικιλία επεισοδίων) αλλά καί γιά τους παίκτες οι οποίοι καθώς δεν αντιμετωπίζουν θανάσιμους κινδύνους, πρέπει να επιστρατεύουν την κρίση τους καί να συγκεντρώνονται στο πώς θα ενσαρκώσουν καλύτερα τους χαρακτήρες τους. Αυτό δεν είναι ένα καλό παιχνίδι ρόλων;

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

ΟΙ 10 ΕΝΤΟΛΕΣ

Προγράμματα να φαν και οι... χρήστες του Commodore 64! Και φυσικά ένα από αυτά θα πάρει το δώρο του διαγωνισμού μας, ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή σας. Περιμένουμε λοιπόν τα δικά σας προγράμματα και δεν σας θέτουμε κανέναν περιορισμό στο πώς να μας τα στείλετε.

Οπως έχουμε ήδη πει μπορείτε να στείλετε τα προγράμματά σας σε χαρτί εκτυπωτή ή χειρόγραφο, σε δισκέτα, κασσέτα ή βιντεοκασσέτα ακόμα!

Συγνώμη αν με την επανάληψη γίνομαι κουραστικός αλλά υπάρχουν πολλοί νέοι φίλοι που πρέπει να ενημερωθούν.

Και είναι ώρα να δούμε δύο πολύ καλά προγράμματα.

Το πρώτο είναι από τον Παναγιώτη Ανδριόπουλο σε Locomotive Basic που κινεί ένα βέλος στην οθόνη, η κίνηση γίνεται με χρήση γραφικών και θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σαν υπορουτίνα σε κάποιο πρόγραμμα για pull down menus.

Με τα βελάκια του πληκτρολογίου κινείτε το βέλος ενώ το space στην γραμμή 95 ενεργοποιεί μια εντολή που θα κατεβάζει το menu!

```
10 REM BELOS
15 REM P. ANDRIOPOULOS 1991
20 MODE 2: INK 0,26: INK 1,7: PEN 0: PAPER 1: GRAPHICS PEN 1: CLS
30 X=320: Y=350
40 X1=X: Y1=Y
50 MOVE X,Y: DRAWR 0,10,1,1: DRAWR -3,-5,1,1: DRAWR 3,5,1,1: DRAWR 3,-5,1,1: GRAPHICS PEN 0: MOVE X,Y: DRAWR 0,10,1,1: DRAWR -3,-5,1,1: DRAWR 3,5,1,1: DRAWR 3,-5,1,1
60 IF INKEY(0)=0 THEN Y=Y+5: GOSUB 1000
70 IF INKEY(2)=0 THEN Y=Y-5: GOSUB 1000
80 IF INKEY(8)=0 THEN X=X-10: GOSUB 1000
90 IF INKEY(1)=0 THEN X=X+10: GOSUB 1000
95 IF INKEY(47)=0 THEN 5000
100 GOTO 40
1000 GRAPHICS PEN 1: MOVE X1,Y1: DRAWR 0,10,1,1: DRAWR -3,-5,1,1: DRAWR 3,5,1,1: DRAWR 3,-5,1,1: GRAPHICS PEN 0: MOVE X,Y: DRAWR 0,10,1,1: DRAWR -3,-5,1,1: DRAWR 3,5,1,1: DRAWR 3,-5,1,1
1010 RETURN
```

Πολύ πρωτότυπο το πρόγραμμα του Παναγιώτη αλλά το δώρο του ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ μας ταξιδεύει αυτό το μήνα στην Ναύπακτο!

Με το πρόγραμμα του ο Αλκης Αρβανίτης μας δείχνει την δύναμη του μηχανήματος και κυρίως του προγραμματισμού.

Ενα πρόγραμμα που παρουσιάζει καταπληκτικούς σχεδιασμούς πολυγώνων.

Από τα τέσσερα σύνολα σχημάτων το τρίτο θα έλεγα ότι βρίσκεται σε επαγγελματικά επίπεδα. Κυρίες και Κύριοι...**ο Νικητής**!

SHAPES by ALKIS

```
5 REM SHAPES by ALKIS
10 MODE 2
20 MOVE 320,399
30 FOR X=70 TO 0 STEP -1
40 DRAW 320+199*SIN(X),200+199* COS(X)
50 LOCATE 38,13: PRINT X: NEXT
60 FOR F=1 TO 2000: NEXT
70 MODE 0
80 FOR X=1 TO 20
90 FOR E=0 TO 8
100 MOVE 320,200: DRAW 320+199*SIN(X),200+199*COS(X),0
110 MOVE 320,200: DRAW 320+199*SIN(X),200+199*COS(X),13
120 NEXT E: NEXT X
130 MODE 2
140 FOR R=1 TO 100
150 X=RND*610: Y=RND*399: W=RND*60: MOVE X,Y: DRAW X+W,Y: DRAW X+W,Y+W: DRAW X+Y,W: DRAW X,Y
160 NEXT
170 FOR T=1 TO 2000: NEXT
180 MODE 2
190 FOR R=1 TO 100
200 X=RND*640: Y=RND*399: W=RND*60: MOVE X,Y: DRAW X+W,Y: DRAW X+W/2,Y+W-2: DRAW X,Y
210 NEXT
220 FOR N=1 TO 2000: NEXT
230 PRINT"

THIS IS MADE BY ALKIS ARVANITHS"
```

Ξανά μπράβο σε όλους σας και ήδη το παιχνίδι-δώρο για τον Αλκη έχει ταχυδρομηθεί.

Ραντεβού τον επόμενο μήνα με τα προγράμματα και τις απορίες σας.

AMIGA GAMES AMIGA GAMES AMIGA GAMES AMIGA GAMES AMIGA GAMES AMIGA GAMES

BRAIN

Computers Center

Αθήνα
Σολώμου 62
Τηλ. 5233001

Πευκάκια
Τρωάδος 1-3
Τηλ. 2758334

Abyss
Altered Destiny (1MB)
Armalyte
Atomino
Battle Chess II
Beast Busters *
Billiard Simulator II
Billy The Kid
Blade Warrior
Block Shock
Booly
Boulderdash 4
Bulderland
Cadaver (Pey Off)
Capten Planet
Centurion Defender Of Rome
Champion Of The Raj
Chaos In Andromeda
Charg Of The Light Brigade
Cobra
Conflict : Middle East
Crime Time
Cruise For A Corpse (1MB)
Crystals Of Arboria
Cyber Con III
Demoniak
Deuteros
Elf
Elite V2.0
Enchased Land
England
Executioner
F-15 Strike Eagle II
Frenetic
Geisha
Germ Grazy
Guardians Tomb
Hagar
Halls Of Montezuma
Hill Street Blues
Hoi
International Challeng Athletics
Life And Death
Logical
Lotus Esprit Turbo Challenge II
Magic Serpent
Manchester United Europe
Maupiti Island
Megaroids
Mercs
Monster Business (Only A500)
Mother Goose
Narc
Nascar Challenge (1MB)
Navy Seals
No Mans Land
Out Zone
Potpanic
Pro Flight
Probox Simulator
R-Type II *
R.B.I. Baseball II
Radio Controlled Racer
Rise Of The Dragon (1MB)
Rod Land *
Secret Of The Silver Blade
Sharkey's Moll
Sim City Arcitecture (1MB)
Sirius 7
Stratego
Switchblade II
Thanderhawk
The Ball Game
The Getaway
The Simpsons (1MB)
Thunder Jaws *
Violator
Wing Commander *
Wreckers
Zone Warrior

* (Coming Soon)

ΟΛΑ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

AMIGA GAMES AMIGA GAMES AMIGA GAMES AMIGA GAMES AMIGA GAMES AMIGA GAMES

USER

MAIL ORDER

ΔΙΑΦΟΡΑ

Betrayal

PC 7400
AMIGA 5400
ST 5400
C64/D 3500

Sorcerers Get All the Girls

PC 6500

Lemmings

PC 7900
ST 4900

Elite Plus

PC 7400

Elite

PC 4900
Amiga 4900

Stratego

PC 5700

Wing Commander

PC 7400

Wing Commander Secret Missions

PC 3500

Cohort

PC 5400
Amiga 5400

Blue Max

PC 6500
Amiga 5400

Das Boot

PC 6500
Amiga 5400

Life & Death

PC 4900
Amiga 4900

4D Sports Driving

PC 4900

4D Sports Boxing

PC 4900

Chessmaster 2100

PC 4900
Amiga (1 MB) 4900

Carrier Command

Ams/D 3100

Hero Quest

Amiga 3900
ST 3900
Ams/D 3100
C64/D 3100
Ams/C 2300
C64/C 2300
Sp/C 2300

Microprose

F18 Stealth Fighter

PC.................................... 8900
Amiga 5700

F15 Strike Eagle II

PC.................................... 7900
Amiga 5700
ST 5700

F15 II Scenario Disk

PC.................................... 3900

Silent Service II

PC.................................... 8900
Amiga (1MB)................ 6500

Railroad Tycoon

PC.................................... 7900
Amiga (1MB)................ 5700

Knights Of The Sky

PC.................................... 8900

M1 Tank Platoon

PC.................................... 8900
Amiga 5700
ST 5700

Gunship 2000

PC 9500

Sierra

Kings Quest V

PC VGA....................... 12000
PC EGA....................... 11000
Amiga 11000

Space Quest IV

PC VGA....................... 11000
PC EGA....................... 11000

Space Quest I (SCI)

PC VGA....................... 11000
PC EGA....................... 11000

Larry I

PC VGA....................... 11000
PC EGA....................... 11000

Larry V

PC VGA....................... 12000
PC EGA 11000

Heart Of China

PC VGA 11000
PC EGA 11000

Police Quest II

PC.................................. 11000
Amiga.............................. 9000

King's Quest IV

Amiga.............................. 6000

Colonel's Bequest

PC.................................. 11000
Amiga.............................. 9000

Quest for Glory I

PC.................................. 11000
Amiga............................ 11000

Quest For Glory II

PC.................................. 11000

Codename Iceman

PC.................................. 11000
Amiga.............................. 9000

Rise of the Dragon

PC VGA 11000
PC EGA 11000
Amiga.............................. 9500

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ MAIL ORDER ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 113

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMSTRAD 6128, ΕΓΧΡΩΜΟΣ, 47 ΔΙΣΚΕΤΕΣ, 120 TOP programmes/games, MODULATOR, joystick, φίλτρο, βιβλία, 70.000!!! Θανάσης, 9918797.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Amiga Users! Ανταλλάσω παιχνίδια για Amiga. Νίκος 77.11.166. Πρωί ή 6-8 απόγευμα

AT SPEED 286 emulator για Atari ST με τον 80286 πωλείται. Πληροφορίες 80.48.338, Αιμίλιος

Πωλείται SPECTRUM αρίστης κατάστασης με 65 games. Πολλά περιοδικά και βιβλία. Μόνο 35.000 δρχ. Σπύρος 92.39.265

Πωλείται AMIGA 500 αμεταχείριστη + παιχνίδια + εφαρμογές μόνο 95.000 !!! Επίσης έγχρωμο monitor Commodore 1084 μόνο 60.000 και εκτυπωτή STAR LC-10 40.000!!! 6394946.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή. Τηλεφωνήστε τώρα : 6380435.

Πωλείται εκτυπωτής OLIVETTI 9pin (τύπου DM100), πολύ καλός και αχρησιμοποίητος (εγγύηση 1ος έτους). Τιμή 45.000 δρχ. Ραφτόπουλος 5820399 9-3μμ.

AMSTRAD 6128 + πράσινο monitor, αχρησιμοποίητο + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά. Σε άριστη κατάσταση και τιμή 53.000!!! 6394946

Drive 5.25 και ποντίκι για Schneider EuroPC, Europc II και XT. Τιμή έκπληξη. τηλ. 8671197 Βασίλης.

HELLASWARE-mail-order. Αποκτείστε την τεράστια συλλογή software της HellasWare για MSDOS, Win3, Amiga κ.ά Public domain utilities, applications, τελευταία antiviruses, έγχρωμες graphics presentation (VGA), GAMES κλπ. Γράψτε Τ.Θ 11396, Θεσσαλονίκη.

Όταν ένα μαγαζάκι, γίνεται Super Market, φυσικό είναι να χρειάζεται και δυνατότερο μηχάνημα. Γι'αυτό πωλείται υπολογιστής PHILIPS, XT 3120, 768K μνήμη, mouse, Segate σκληρό δίσκο 42MB στα 24ms, drive 3.5" στα 1.44 και ένα 5.25". Monitor VGA υψηλής ανάλυσης που συνοδεύετε από μια καρτα γραφικών Super VGA 512K ή Monitor μονόχρωμο με Dual κάρτα γραφικών. Για πληροφορίες : Spell Shop Ραφτόπουλος τηλ. 5820399 9-3μμ.

Πωλούνται 80 δισκέτες για 6128 με GAMES, UTILITIES. Ακόμα καλώδια SCART, κασσετοφώνου, εκτυπωτή και εκτυπωτής AMSTRAD DMP 3000. ΝΙΚΟΣ 0297-23040 ΑΙΓΙΝΑ.

SERVICE, υπολογιστών, οθονών. Μετατροπές PC σε 286, 386. Τοποθετούνται drives, μνήμες CJK Computers τηλ.59.89.701

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ανταλλαγές υπολογιστών. AMIGA, ATARI, PC, 286, 386, motherboards. ΟΘΟΝΕΣ Τιμές σόκ. Χρήστος τηλ. 5989701.

Salonica Club Commodore 64. Games, Tip's και λύσεις adventures τηλ. 031 266879, 263401, Λεωνίδας, Γιώργος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 1640 δύο Drives 3.5" + 5.25", έγχρωμη οθόνη κάρτα EGA/CGA + Πρόγραμμα Ζωγραφικής Τιμή 220.000

Πωλούνται original παιχνίδια για Amiga, λόγω αλλαγής υπολογιστή. Ολα σε άριστη κατάσταση και σε πολύ καλή τιμή. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ. Τηλ. 9752833 3-11μ.μ. Κώστας

ΚΟΥΠΟΝΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113

Το USER δεν δημοσιεύει αγγελίες που σκοπό τους έχουν την πώληση πειρατικών προγραμμάτων

USER

КОΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:...............

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ**! Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4950 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....**ΤΚ:**....................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....**ΗΛΙΚΙΑ:**....................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: ....
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:...............

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΚ: ....**ΠΟΛΗ:** ....**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....**ΥΠΟΓΡΑΦΗ:**

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

- **ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ**
- **ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ**
- **ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ**

GODS

THE BITMAP BROTHERS



ST version shown

Εχεις βαρεθεί τα παιχνίδια αυτά που δεν έχουν αληθινές προκλήσεις;
Αδιάφορους αντίπαλους, που δεν μπορούν να αντεπιτεθούν; Βουβά αηδιαστικά τερατάκια που ζητάνε να σφαχτούνε;
Το GODS είναι μια αρχή!

Μέσα σε ένα μελλοντικό σύστημα τεχνικής νοημοσύνης, οι αντίπαλοι, αντιδρούν σε σχέση με τις δικές σου ενέργειες και αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον. Ισως με την πονηριά κατορθώσεις πολύ περισσότερα από την ζωώδη δύναμη!
Η ευστροφία σου, όπως επίσης η ικανότητα σου να χρησιμοποιείς μια σειρά από φοβερά όπλα που διαθέτεις, σε κάνουν ικανό για να υπερνικήσεις τον εχθρό...

Βραβευμένα Bitmap γραφικά και η μουσική από 12 έθνη, κάνουν το παιχνίδι το πιο συναρπαστικό που έγινε ποτέ...

Εχεις ότι χρειάζεσαι για να γίνεις ΘΕΟΣ;

AMIGA, ST, PC

The BITMAP BROTHERS

DELTA

Renegade


ELVIRA
ACCOLADE
DELTA